すべてが分かる完ペキガイド



STREET FIGHTER II TURBO

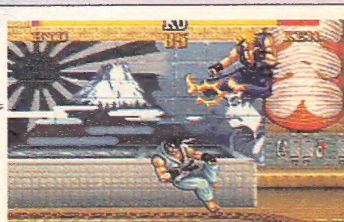
ストリートファイターIIターボ

完全ガイドブック

ストリートファイターIIターボ完全ガイドブック

CONTENTS

もくじ



※画面は開発中のものです

基本操作 コントローラの基本的な使い方

業務用の『ストII』に慣れている人にとっては、ジョイスティックを使う方が楽だと思うが、今年もこのゲームの全国大会が予定されているので、その大会を目指すならコントローラを使っていくのがいいだろう。コントローラでも慣れてくれば十分に技など出せるはずだ。コントローラの方がいいこともあるしね。

重要なボタン配置

昨年の国技館のルールを考えるとボタン設定は変えない方がいいかもしれない。しかし今年も同じルールになるかはまだ発表されていないので、もしかしたらボタン設定を変えることができることが可能かもしれないが…。大会を目指す人はとりあえず初期設定のボタン配置に慣れておくのがいいだろう。

そういったものに興味のない人は自分のプレイしやすいようにボタンを設定するのがいい。人それぞれにクセがあったりするからね。



昨年の国技館のルールは初期設定でのプレイ



家で遊ぶときは連射パッドでも何でもアリで遊ぼう

コントローラの初期設定



ボタン	機能
Lボタン	強パンチ
Rボタン	強キック
Xボタン	中パンチ
Aボタン	中キック
十字ボタン	キャラの移動
Yボタン	弱パンチ
Bボタン	弱キック

ボタン設定で重要なことは、出したい技を出したいときに出せるかどうかだ。つまりどこのボタンを押すと何の技になるかをしっかりと頭に入れておく必要がある。

※P18以降の各キャラクタの紹介ページの技の出し方は、技の出すキャラクタが画面の左側にいるときのものです。右側にいる場合は、十字ボタン部分を逆に入力してから各ボタンを押すと技が出ます。

通常攻撃

パンチ、キックともに弱、中、強威力のボタンがある。合わせて6個のボタンで相手を攻撃する。ボタンによって技が変わってくるので、それをおぼえてしまうのも大切なのだ。


各ボタンで出る技を覚えろ

移動

キャラの左右の移動やジャンプ、しゃがみなどのキャラを動かすのには十字ボタンを使う。左右でキャラを左右に移動させて、上方向でその方向にジャンプ、下方向を押すことでしゃがむ。


ジャンプでの移動などキャラの移動は十字ボタンで行うのだ

防御

相手の攻撃をガードするには、相手のいる方向と逆の方向に十字ボタンを押す。ジャンプからの攻撃と立った状態からの攻撃を防ぐには真横方向、足払いなどの下段攻撃を防ぐには斜め下を押す。


ガードも十字ボタンで行う。上段、下段のガードを使い分けるのだ

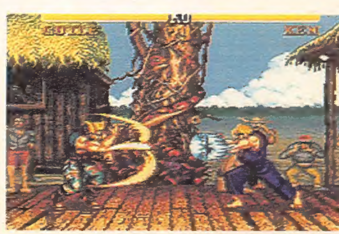
投げ技、つかみ技

相手に近いところで十字ボタンの左右どちらかと、特定のボタンで投げ技やつかみ技が使える。つかみ技しか持たないキャラや両方の技が使えるキャラもいるが、必ずどちらかの技は持っている。


相手と近い間合いなら積極的に狙おう。ガードで防ぐことはできないよ

必殺技

十字ボタンと攻撃用のボタンを組み合わせることで必殺技を出すことができる。必殺技の出し方は、特定のコマンドを入力するタイプと、十字ボタンの横や下方向を押したままにしてためるという動作も必要とするタイプの2種類ある。


各ボタンを使いこなすのだ

ゲームモード 1人用、VS、乱入モードで燃える

基本的にモードの種類は前作と変更はない。ただし、コンピュータ対戦に若干の内容の変更があり、より熱い闘いが繰り広げられるようになった。どのモードも1対1の闘いになるわけだが、相手がコンピュータか人間かの差だけなのだ。どちらとも闘うときは一瞬たりとも手を抜くことができない試合になるはず。

1人でコンピュータ対戦

コンピュータ対戦の変更点は2つあり、1つは同キャラ対戦。前作では自分の選択したキャラ以外の11人の対戦相手と闘うだけだったが、今回は自分の選択したキャラとも闘うことになる。

もう1つは、ボーナスステージの数が3つに増えたこと。車とレンガは前作と同じで、さらに樽を壊すステージが追加され、業務用と同じ流れになった。

ボーナスステージ1



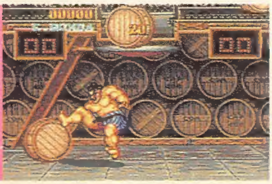
カプコンおなじみの車のボーナスステージ

ボーナスステージ2



前作に登場したレンガのボーナスステージ

ボーナスステージ3



新登場の業務用と同じ樽のステージだ

1人用でのゲームの流れ

- 1人目
- 2人目
- 3人目
- ボーナスステージ1
- 4人目
- 5人目
- 6人目
- ボーナスステージ2
- 7人目
- 8人目
- バイソン
- ボーナスステージ3
- バルログ
- サガット
- ベガ

得点が稼げるボーナスステージ（ボーナスステージ1・2・3）

同キャラ対戦を含む主人公キャラとの闘い（1人目〜8人目、バイソン、バルログ、サガット、ベガ）

2人で対戦(乱入モード)

乱入モードは、コンピュータ対戦に割り込んで2人対戦にするモード。コンピュータとの対戦中に②コンのスタートボタンを押すことでいつでも乱入することができるのだ。そして勝ったプレイヤーがコンピュータとの対戦を続けることができる。乱入モードで倒したキャラはコンピュータ対戦には登場しない。しかしベガだけは何度倒しても最後に闘うことになる。四天王も使うことができるので、うまく利用すれば、簡単に最終戦まで進めることができる。あまり勧めることのできない技だけどね。

2人で対戦(VSモード)

キャラを対戦ごとに変えられ、最初から人対人の対戦を目的にしたモード。闘うステージも好きに変更することができ、プレイヤー同士の技量の差によってハンデを付けることも可能だぞ。ハンデは1P、2Pごとに8段階あり、最低は1で最高8となる。つまり最高7段階のハンデをつけられるんだ。このハンデによる影響は攻撃力と防御力に出て、ハンデの低いキャラはこの両方の能力が低くなり、反対にハンデの高いキャラは高くなる。それに対戦の勝敗表も表示されるので、誰が一番強いかが一目で分かる。

キャラ選択

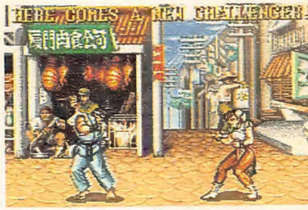


⬅好きなキャラを選んで対戦を開始!

ハンデとステージ



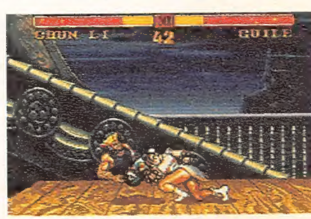
⬅ハンデとステージ選択が可能なのだ



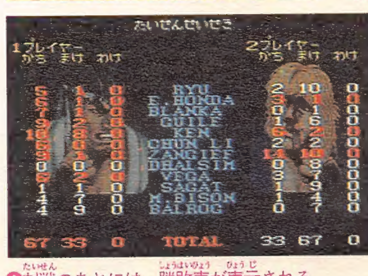
⬅いつでも乱入することができる。対戦だ!!



⬆勝った方がコンピュータ対戦を続けられるんだ



⬅熱き闘いをいつまでも続けることが可能なのだ



⬆対戦のあとには、勝敗表が表示される

オプション ゲーム難度からスピード調節まで

このゲームをより楽しむためのオプションモードを少し見てみよう。オプションの種類などは前作と同じ。ここで自由に設定してゲームを始めるのもいいし、ミュージックやエフェクトなどを選んでゲーム中の曲や効果音をじっくりと聞いてみるのもおもしろいよ。



ここでいろいろ設定する

ゲーム難度

ゲームの難度は0から7までの8段階あり、ノーマルのときは3に設定されている。0にするとコンピュータキャラが弱くなり、7にすると強くなる。難度を上げると変化するのは、コンピュータキャラの攻撃力と動きだ。難度を上げていくとコンピュータキャラの攻撃力が上がり、受けるダメージが大きくなる。それと、あまりスキを見せなくなるためにこちらの攻撃をくらわなくなる。前作では最高レベルで、コンティニューなしでクリアすると真のエンディングだったが、やはりこの『ターボ』そのあたりは同じになっているはずだ。

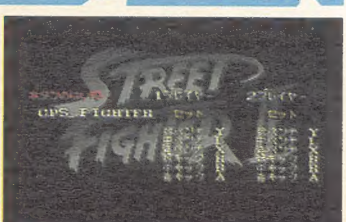


難度が低いとあまり攻撃をしかけてこない



最高レベルではかなり攻撃力が上がっている

ボタン設定



CPSファイターにも対応

パンチ、キックの6つのボタンを、コントローラのA、B、X、Y、L、Rの6つのボタンに自由に振り分けることができる。よく使うボタンを使いやすい位置に設定するのがプレイしやすいだろう。もし使わないボタンがあるならば、まったく使えないように封印しておくことも可能、ハンデをつけたりするときに使え。

タイム制限

普通の1試合は、タイムが99から減り始め0になった時点で試合終了。この時点で体力の多く残っている方が勝ち。タイムを無制限にするとどちらかの体力がなくなるまで試合を続けられる。



タイムが無限大になる

ステレオ

このステレオとモノラルは特に設定する必要はない。何もしない状態でステレオになっているので、テレビがステレオならばそのままステレオサウンドが楽しめる。前作をプレイしている人はもう知っていると思うけれど、曲だけではなく相手に攻撃がヒットしたときの音もステレオで聞こえる。左の方でヒットすれば左側のスピーカから音が出ているぞ。

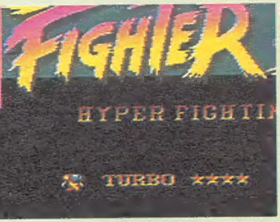
ミュージックとエフェクト

ゲーム中のすべての音楽と効果音を聞けるのがここ。普段は闘いの方に集中して、曲の方はジックリと聞いているヒマはないと思う。ときにはこのモードを利用して、ジックリと曲を楽しむのもいいぞ。A、B、X、Yで曲や効果音を選択してRで曲のスタート、Lで曲をストップできる。これを使えば好きなだけ好きな曲を楽しむことができる。

ゲーム自体のスピード調節ができる

驚くべき新事実として、ゲーム自体のスピードを調節できることが判明。これは、キャラのスピードなどが速すぎて操作しきれないときや、スピードに慣れない人にとってはうれしい機能だ。これでだんだんと『ターボ』のスピードに慣れることができる。

星に注目



星の数でスピード調節

星0



前作と同様のスピード

星4



背景のブレに注目!

技の基礎知識 いくつもの要素から成り立っている

各キャラクタの紹介に入る前に、ここでは「技」について見てみることにしよう。『ターボ』の、というよりは『ストII』シリーズ全般についての話になるが、「技の原理」とでもいったものを知っておくのもいいだろう。まずは、必殺技を除いた通常技について触れていく。

これからもよく使われるであろう用語がいくつも出てくるので、この機会にしっかりと覚えておいてほしい。

技が出るまでの過程

『ストII』における技は、ほとんどが右に挙げた4つの要素から成り立っている。「出始め」というのは、その技の最初のモーション。一部の必殺技を除いて、この「出始め」はまったくの無防備状態。技によって、次の「当たり発生」までのモーション数や、かかる時間はまちまちである。技を出しても、「当たり」が発生する前に相手の技を受ければ一方的にくらってしまうわけだ。

「当たり」が発生してから「完成」の間は、こちらの技が相手に当たる時間ということになるが、相手の出した技との相性や間合いによっては、相打ちになったり、一方的にやられたりする。「戻り」はこれまた完全無防備状態である。



●「完成」した状態だけでは、その技は語れない

技の流れ（リュウの立ち強パンチの場合）

出始め



●この時点では相手に当たらない。無防備状態だ

当たり発生



●このポーズになると、敵に当たるようになるぞ

完成



●「当たり発生」時よりも遠くに届くようになる

戻り



●無防備状態。外した場合、ここを狙われやすい

弱、中、強でこう違う

技の弱、中、強。この3つを、単に相手に与えるダメージの大きさの違いとだけ考えるのは大きな間違い。では、ダメージの大きさ以外にどんな違いがあるのかを説明することにしよう。

間合いとスキ

間合い（技が相手に届く距離）は弱が短く、強は長いというのがほとんどの技に当てはまる。また、弱の技は「出始め」から「当たりの発生」までにかかる時間も短く、「当たりの発生」と「完成」が同一である場合が多い。だから「スキが少ない」のだ。「出始め」が長い強は、当然「スキが多い」わけだ。



⬆「完成」「戻り」が早い弱はスキがない



⬆強は「出始め」と「戻り」に大きなスキあり

当たりが出ている時間

これについては弱が短く、強は長いという傾向がある（もちろん、キャラクタによってさまざまな技があるので、すべてがそうである、とは言わないが）。「当たり」の出ている時間が長い技のことを「残る（り）技」と呼ぶが、これはほとんどが、中か強の技である。



⬆ザンギエフのしゃがみ強キックは「残り技」だ

ジャンプ中は逆になる

ジャンプ中の技については、上に書いたのとはまったく逆の傾向が見られる。例外はあるが、強の技はほとんど一瞬で引っ込んでしまい、弱は出ている時間が長い。結果としてここでも弱の技はスキが少ないのだ。

立ち技としゃがみ技

立ち技とは、その名の通り立った状態で出す技で「立ち強キック」などの呼び方をされる。しゃがんだ状態で出す技はしゃがみ技で、同様に「しゃがみ中パンチ」などと呼ぶ。この両者には興味深い違いがある。『ストII』では相手との間合い（この場合は距離の意）によって、同じ操作でも技の種類が変化するのだが、これは立ち技ばかりなのだ（実はここでも例外はある。ダルシムのしゃがみキックだ）。断定するわけではないが、相手と間合いをとった闘いにおいては、確実に同じ技が出るしゃがみ技のほうが信頼性が高いと言える。

立ち技



⬆自分の足下がガラ空きになってしまいがち

しゃがみ技



⬆技が変化しないので、確実に狙っていける

技の持つ性質

相手に与えるダメージ以外にも、いくつかの特性の違いが技には存在する。相手の状態への影響とでもいったものが、技には内包されているのだ。さらに、それとは違う特性を持った技も存在する。

転ばせ技

その名の通り、当たれば相手は転んでしまうという技。ほとんどはしゃがみの強の技である（またまた例外あり。それはE．本田の立ち弱・中キック）。転んだ相手に飛び込んで攻撃するのは『ストII』では定石なので、転ばせ技は重要。



しゃがみ強キックは、すべて転ばせ技になる



E．本田は立ち技でも転ばせ技が出せる

寝かせ技

連続して相手にダメージを与えると、「寝る」とか「ピヨる」と呼ばれる、行動不能状態に相手を追い込むことができるが、技によって「寝かせやすさ」が違う。強パンチ系の技はこの「寝かせやすさ」を持った技で、そういった技のことを「寝かせ技」と呼ぶ。たった一発で相手を「ピヨらせる」技もあるほどだ。



ザンギエフの頭突きは最高の「寝かせ技」だ

のけぞらせ技

どんな技を受けたかによって、ダメージのポーズと行動不能な時間が違う。後ろに大きくのけぞってしまうポーズが、立ち直るまでの時間が最もかかる。ガードの時間にも差があるのだ。



右にいくほど、立ち直るまでに時間かかかる



連続技のエジキになる!!

キャンセル技

その技が出ているうちに必殺技のコマンドを入力することによって、「戻り」や、場合によっては「完成」の部分が省略されて必殺技が出る。そんな技のことを「キャンセル技」と呼ぶのが一般化している。12人のキャラクタそれぞれが、いくつかの「キャンセル技」を持っている。



連続技の基本、アッパー昇龍拳　アッパーの「戻り」の部分が省略されているのだ

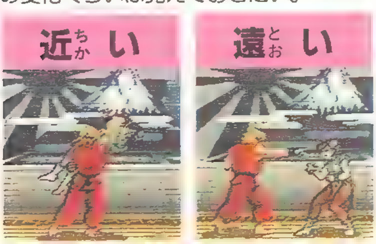


間合いなどで技は変化する

11ページでも少し触れたが、同じボタンを押しても、状況によっては違う技になる場合がある。間合いなどによって、いったいどんな技が出るのかを知っておくことは、とても重要だ。

間合いで変化

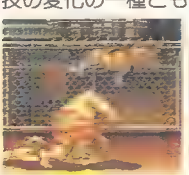
相手と接近しているか、離れているかで出る技が変わる（例によって、例外も中にはある）。この技の変化を頭に入れておかないと、見事に空振りして相手に付け込むスキを与えてしまったりしかねない。せめて、自分の使うキャラクタの技の変化くらいは覚えておきたい。



⬆技の出る方向や届く距離が、かなり違う技も…

投げ技・つかみ技

近い間合いで十字ボタンの左右（ザンギエフの場合は下もあり）＋特定のボタンで出るのだが、キャラクタによって投げ技になる間合いが違う。間合いによる技の変化の一種とも言えるだろう。



⬆ほとんどのキャラが投げ技を持っている



⬆投げ技の変形とも言える、つかみ技

十字ボタンによる変化

投げ技以外にも、十字ボタンの上下左右と組み合わせることで出せる技がある。さらに、技によっては間合いに条件が付けられているものもあり、すべてを覚えるのはちょっと大変かもしれない。やはり大切なのは、自分の意図する技を出せるようになること。その点、必殺技のコマンドに似ているとも言える。



⬆ガイルの立ち中キックは左右を押すと右の技に



⬆ザンギエフのジャンプ弱キックも、2種類ある

2発入ってしまう技

「当たり」が2回発生するという、特殊な技を持つキャラクタもいる。普通の技は「当たり」が出た瞬間に相手に当たったとしても、「完成」のときにもう一度当たることはないのだが、この技の場合は「当たり発生」から「完成」までの過程が連続で2回あるのだ。ただし、間合いによっては1発しか入らないこともある。



⬆E.本田の立ち強キック くらうと、とても痛い

必殺技 通常技とは一味違う魅力がある

通常技に続いては、必殺技について見ていこう。必殺技だけに、通常技とは違った特性を持った技ばかりである。技によっては、かなりのリスクを伴うものもあるので、必殺技が確実に出せれば必ず勝てる、というわけではない。技の使いどころが重要という点では、通常技も必殺技もなんら変わりはないのだ。

コマンド系とタメ系

コマンド系の技（百裂キックなどの連打で出る技も、一定時間内に入力する必要があるという点でこちらに分類）は、確実に出すには熟練が必要。それに対してタメ系の技は、タメ時間とタイミングさえ覚えれば比較的出すのは簡単だ。

スーパー頭突き



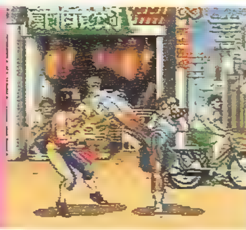
タメ技　タメに必要な時間を覚えることが重要である

昇龍拳



コマンド技の代表　入力するのはかなり難しいほうだ

百裂キック

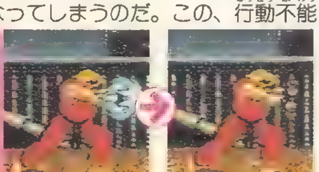


連打で出る　トータルで見れば、最も出しやすい部類だ

飛び道具

ダルシムを除き、通常技では到底届かない間合いの相手を攻撃できる飛び道具だが、その反面、大きなリスクをしょっている。技が出てから一定の時間は動けなくなってしまうのだ。この、行動不能な時間のことを「硬直時間」と言う。技の「戻り」の時間が極端に長いということだ。このときに攻め込まれるとひとたまりもない。ガイルのソニックブームだけは「硬直時間」が比較的短く、それはそのままガイルの強さにつながっている。

波動拳



リュウとケンの飛び道具。撃った後にスキが…



相手に読まれて飛び込まれるとヒサンなことに

無敵技

昇龍拳やサマーソルトキック、弱のスーパー頭突きなどは「無敵時間」を持った技である。昇龍拳は技の「出始め」から「完成」までが無敵、それ以外は「出始め」が無敵なものがほとんど。無敵になることから、飛び込んできた相手を撃墜する対空防御に使われることが多いが、技の「完成」後に大きなスキがあるものも多く、ガードされたり、外した場合は相手の攻撃のいい的になってしまう。



無敵技なら飛び道具をすり抜けたりもできる



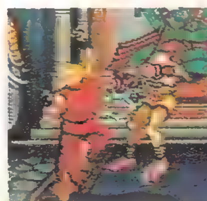
飛び込み攻撃を落とすのにも無敵技は重宝する



体の一部がずっと無敵という変わった技もある

当たる回数もまちまち

空中にいる相手に対してはどの必殺技も1回しか当たらないが、地上にいる相手に対しては、2発以上当たる技もある。ケンの竜巻旋風脚はその代表的な例だ。百裂張り手や百裂キック、サイコクラッシャーアタックは、厳密には何発も当たるとは言えないが、何発も続けてガードさせることができる必殺技なので、「削り技」とも呼ばれている。



1発当たっても2発めからはガードされてしまうが、体力を削れる百裂張り手



強の昇龍拳は接近して出した場合、2回当たる。他にもこんな技があるのだ

特殊な必殺技もある

投げ技が必殺技という変わり者がザンギエフ。相手がガードしていても決まってしまう必殺技である。同様の技にバルログのイズナドロップがある。変わりダネの極めつけはダルシムのヨガテレポート。「ターボ」で新しく加わった技だが、相手にダメージを与えることはできないという、本当に妙な必殺技だ。

スクリューパイルドライバー



入力は難しいが、威力はバツグンな技だ

ヨガテレポート



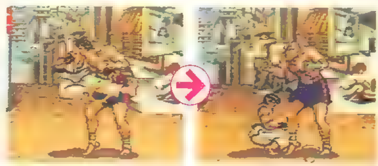
消えるのはいいが、現れたときにスキが

連続技と投げハメ ストIIを語るうえで、外せない

ファミマガ本紙の「ハイパフォーマンステクニック」でも数多く紹介している連続技とハメ技。わけも分からないうちに連続技をくらったり、投げハメで負けてしまったりしてくやしい思いをした人もいることだろう。どういった原理で連続技や投げハメが成立するのか。それを知っておくことも必要だ。

連続技の定義は「ガード不能」

ダメージを受けたときのポーズが表示されている間を「防御不能時間」といい、このときは、投げ以外のあらゆる技が入ってしまうのである。この「防御不能時間」が連続技成立の秘密なのだ。



「防御不能」状態の相手に技をたたき込む

飛び道具＋通常技

飛び道具をくらうと、最も「防御不能時間」が長い「のけぞった」状態になる。そこに次の技をたたき込むわけだが、飛び道具を撃った方にも「硬直時間」があるので、成功する確率は低めだ。



「硬直時間」の短いガイルだとチャンスは大

飛び込みからの連続技

ジャンプ中に技を出した場合、どのタイミングで技を出しても、着地してから次の行動を起こせるまでの時間に変化はない。つまり、着地する直前で相手に当てる（いわゆる、深く当てる）ことができれば、相手の「防御不能時間」に次の技を当てられるのだ。飛び込んだことによって、相手の近くに着地しているから、極端に「当たりの発生」が遅い技でなければ入ってしまう。



技を出すのが早いと着地時には立ち直っている





ギリギリで技を出せば、「防御不能時間」中に着地して攻撃ができるのだ

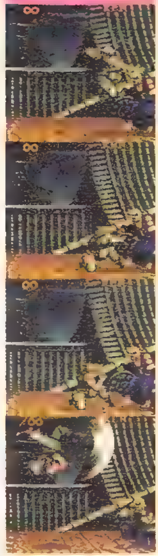
キャンセル技を使った連続技

12ページでも触れたが、いくつかの技は、その技が出ている最中に必殺技のコマンドを入力することによって「戻り」が省略される。「戻り」が省略されることによって必殺技が「防御不能時間」に当たるということになる。飛び込みからキャンセル技、そして必殺技という技の流れが、「〜段」と呼ぶのにふさわしい連続技と言えるだろう。弱キック連打などは、連続技と呼ぶ価値はないのだ。



難しいが、出せると気持ちいいアッパーサマソ

通常



3コマめのしゃがみ中パンチの「戻り」が入るとサマーソルトが当たらない

キャンセル



しゃがみ中パンチと同時に入力すれば、「戻り」がキャンセルされて入る

投げハメとは…

相手の技をガードしてから、ガードが解けるまでの間も「防御不能時間」と同じく、技を出すことができない。これを「防御時間」と呼ぶ。「防御不能時間」または「防御時間」中に近寄って投げてしまうのが、いわゆる「投げハメ」だ。しかし、勘違いしてほしくない点が1つ。投げは「防御不能時間」と「防御時間」の間は決まらない。立ち直った瞬間を投げているのだ。キャラクタ同士の相性といったものもあるが、瞬時に出る必殺技や投げ返し、「完成」の早い弱の技で打ち破れるケースもあるのを忘れるな。



ガードが解ける前に投げることはできない

動けなくして投げる



「ターボ」のCOMには通用しにくくなったぞ



投げ返しを狙ってみるのも一つの手ではある



JAPAN

RYU リュウ

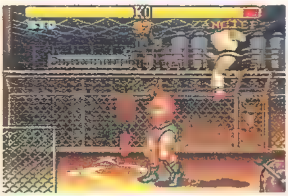
PROFILE

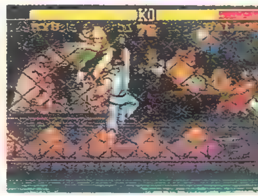
S39.7.21生まれ　身長／175cm　体重／68kg
スリーサイズ／B112cm　W81cm　H[illegible]cm　血液型／O

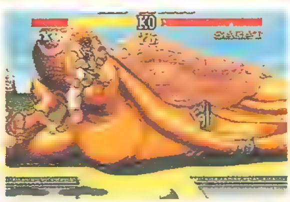
威力の増した技が冴えわたる

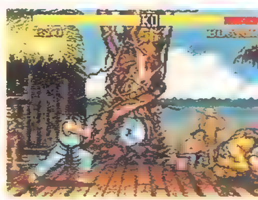
真の格闘家を目指し闘い続ける『ストII』の主人公。ケンとはライバル同士で、無敵の必殺技昇龍拳を使う。
『ストII』のころからオーソドックスなタイプで、これといった弱点がないかわりに長所もない。そんなリュウが『ターボ』になって、新必殺技の空中竜巻旋風脚でNo.1を目指す。技の一つ一つに重みが増し、スキの小さくなったリュウは一層扱いやすいキャラクタになったのだ。どんな相手に対しても互角、いやそれ以上にわたりあえるぞ。













⬆『ストII』のときにあった両端の"風林火山"がなくなり、背景が夕暮れから夜に変わったぞ

リュウの持つ技

リュウといえばやっぱり波動拳。見た目には変化がないようだが、技を出す動作が早くなり、波動のスピードもアップしている。さらに、波動拳を撃った後のスキも小さく、相手を楽に波動昇龍拳のえじきにしてしまう。全体的に技そのものがパワーアップしている。特に足技。竜巻旋風脚がその代表格で一発の重みが格段にアップしているし、空中竜巻旋風脚もとても使える技なのだ。

波動拳　↓↘→＋パンチ

離れた相手を牽制できるリュウの基本となる必殺技。技を出した後のスキが小さくなり、相手の反撃をくらいにくくなった。発射時のパンチボタンの強弱によって、スピードを変えることができ、相手を気絶状態にしやすい特徴を持つ。



体を少し沈めて気をためる　ターボはこの動作も早い



両手を突き出し波動を撃ち出す　この後のスキも小さくなった

昇龍拳　→↓↘＋パンチ

体を回転させながらアッパーカットを放ち、そのまま天に舞い上がる。技を出した直後から上昇中は無敵状態になる強力な対空技。上昇する高さは、パンチボタンの強弱によって変化する。また、地上にいる相手にヒットさせることができる。このとき弱中パンチで出せば、相手を転ばすこともできるぞ。技を出す操作が難しいが、ぜひ覚えよう。







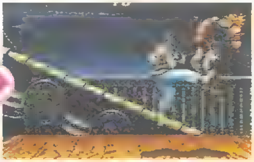
宙上の相手なら誰でも撃ち落とす　出始めが最も威力があるのだ

竜巻旋風脚　↓↙←＋キック

体を回転させ、旋風脚を出しながら空中を移動する。威力は波動拳と同じぐらいで、当たれば相手を転ばせることができるようになった。さらに、技の出始めと終わり直前に無敵状態になるので、前作より使いやすい技になった。キックボタンの強弱で移動距離が変化する。







体を宙に浮かせ旋風脚を出しながら回転して移動する　出始めと着地前が無敵になり用途が広かった

空中竜巻旋風脚	ジャンプ中に↓↙←キック

ジャンプ中、キックやパンチを出した後でもある程度体が宙に浮いていれば、この技を出すことができる。後方にジャンプしているときのみ、相手のいない方に移動する空中竜巻旋風脚が出る。



必殺技空中竜巻旋風脚だ

アッパー	強パンチ

相手の近くで強パンチ、または十字ボタンを下に入れて強パンチで、アッパーを出すことができる。どちらも頭上から襲いかかってくる相手に対して有効な、リュウとケンの対空技だ。もちろん地上の相手にも当てることができるが、出した後のスキが大きいので、相手に反撃を許してしまいやすい欠点がある。



立った状態のアッパー。リュウとケンのオーソドックスな対空技。有効範囲も広い



しゃがんだ状態でのアッパー。立った状態より打点が低い・有効範囲も少し狭い

回転足払い	↓＋強キック



当たれば相手は転倒する

相手の足元を払い、転倒させる技。相手を転倒させることができれば、一気にたたみ込むチャンスができる。ただし、足払いが空振りしたときには、大きなスキができてしまい、逆に相手に攻め込まれてしまうことがあるぞ。この回転足払いが当たるか当たらないかの間合いの見極めが必要なのだ。

ジャブ	弱パンチ

技自体は威力がないのだが、スキが小さく連打できるので連続技へのつなぎや相手への牽制として有効な技。ブランカのローリングアタックや本田のスーパー頭突きを楽に返すこともできる。さらに、飛び込んできた相手も打ち落とすことができるので、対空技としても使える。相手が近くにいる場合、ひじ打ちになる。



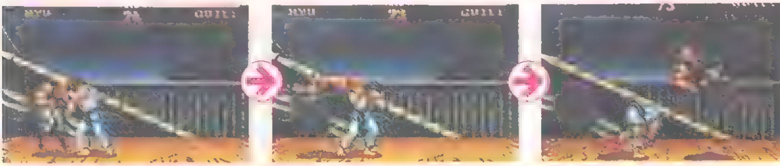
立った状態のジャブ。連打できるのでスキも少ない。牽制して波動拳などにつなごう



しゃがんだ状態でのジャブ。こちらもスキが小さく連打することができるのだ

背負い投げ	←、→＋中、強パンチ

ジャブが当たる程度の間合いまで相手に接近していれば、背負い投げを出すことができる。投げ技はダメージが大きいので、相手にスキがあれば近づいて投げにもっていくように心掛けよう。ただし、相手に近づくときには、こちらも無防備になってしまうので、相手の動きが誘いかそうでないかを見極める必要がある。



ジャブが届く程度の間合いまで相手に近づき、うまく相手をつかんで投げ飛ばしてしまおう

巴投げ	←、→＋中、強キック

背負い投げと同様の間合いで技を出すことができる。相手を投げた後、背負い投げよりも相手との間合いが開いてしまい、起き上がりに時間がかかるため、すぐに攻撃できないという欠点がある。



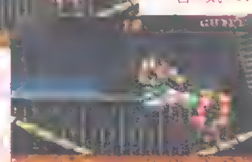
自分も地面に背中を付けるので、投げた後の起き上がりに時間がかかる

飛び横蹴り	斜めジャンプ中に 中、強キック

前方あるいは後方へのジャンプから相手目掛けて横蹴りを喰らわす。このとき不用意に飛び込んでいくと、相手の対空技のえじきになってしまう。相手の不意を突いたり、転倒した相手の起き上がりを狙ってこの技を使っていくのがいい。うまく相手に横蹴りを当てたら、そこから連続攻撃に持っていこう。



斜め前方へのジャンプで一気に相手との間合いを詰める



横蹴りを相手に叩き込む タイミングはなるべく遅めにする

こんな闘い方

竜巻旋風脚をはじめ、技の威力が増しているリュウ。じっくり相手を攻めてもいいし、速攻に徹してもどちらでもいける。空中竜巻旋風脚がリュウに新境地を見せてくれる。



[illegible]を出せるように



U.S.A.

KEN ケン

PROFILE

1965.2.14生まれ　身長／176cm　体重／76kg
スリーサイズ／B114cm　W82cm　H86cm　血液型／B

ハデな必殺技がド肝を抜く

『ストII』のころからリュウとは良きライバルと認め合った仲。リュウ同様最高奥義は昇龍拳。

『ストII』ではオーソドックスなタイプであったが、『ターボ』では移動スピードも格段に速くなり、連続攻撃を身上に速攻タイプに変化したのだ。驚かされるのは昇龍拳の迫力と竜巻旋風脚のスピード。技を切れ目なく出していけば、相手はその迫力とスピードに圧倒されてしまうことだろう。『ターボ』のケンを使ったらやめられない？













「ストII」のときとほとんど同じ。港を舞台に熱い闘いが繰り広げられる。右のドラム缶は壊れるぞ

ケンの持つ技

ケンはパワー不足が否めないが、それを補って余まりあるスピードと必殺技の迫力が備わっている。特筆すべきは昇龍拳だ。斜め前方に大きく伸びる強の昇龍拳は『ストII』のころのうっぷんを晴らすかのようだ。さらに竜巻旋風脚のスピードも忘れてはならない。異常とも思えるそのスピードに相手は翻弄されてしまうだろう。とにかくスピードを生かした攻撃をしなければ、ケン使いになれないぞ。

昇龍拳	→↓↘+パンチ

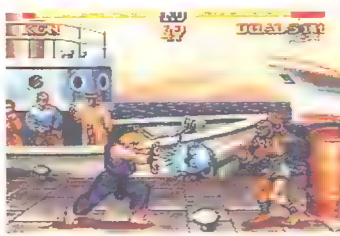
技自体の効果はリュウと同じなのだが、中、強の昇龍拳がリュウよりも斜め前方へ出るようになり、着地後のスキもケンの方が小さい。これにより、リュウでは昇龍拳が当たらない間合いでも、ケンなら当てることができるし、着地後もすぐに再び昇龍拳を出すことができるのだ。



『ストII』のときには当たらなかった間合いでも、ケンの強の昇龍拳なら相手を攻撃できるのだ

波動拳	↓↘→+パンチ

これも技自体の効果は、リュウと同じであるが、ケンの方が波動拳の後のスキが若干ではあるが大きい。リュウの感覚で技を出していると、相手にこのスキを突かれてしまうぞ。波動の速さもケンの方が遅いのだ。



動作はリュウと同じ

竜巻旋風脚	↓↙←+キック

移動速度が速く、相手に一発当たっても相手は転倒せず連続で技が当たるようになった。だが、技自体の威力は弱く、リュウのような無敵状態の時間がなくなっている。リュウとケンの竜巻旋風脚は、違う技といってもいいだろう。

ただし、共通しているのは、ダルシムのヨガファイヤーが当たらなくなっていること。だが春麗の気功拳は当たるぞ。



リュウの竜巻旋風脚と違い、当たっても相手は倒れない。威力も弱くなった

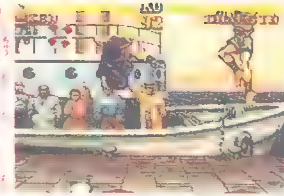


しかし、回転が速く一発入ると連続で相手に旋風脚が入るようになった

空中竜巻旋風脚

ジャンプ中に↓↙←＋キック

『ストII』では、地上でしか出すことができなかった竜巻旋風脚が、空中でも地上と同じ竜巻旋風脚を出すことができるのだ。地上では当たっても相手は転倒しなかったが、空中で相手に当たれば、叩き落とし、転倒させることができる。また、相手の背後に着地できれば、一気にたたみ込めるチャンスにもなる。リュウとケンは、この技によって今まで以上に闘いに幅が出てくるはずだ。



空中で技を出したが相手との間合いが離れていて当たらないときでも



コマンドを入力すれば竜巻旋風脚を空中で出すことができるのだ

ねりちゃぎ

強キック



上段で相手に当たれば中段でも必ず当たるぞ

足を高々と振り上げ、相手の頭上から一気に振り下ろす。地上の相手なら上段に1発入れば、さらに中段にもう1発入る2段技。前作に比べて、足の振り下ろしが早くなっている。ジャンプ中の相手にも当たることがある。

ハイキック

弱、中キック

対空技として使えるが、技の威力が小さい。技を出したときのスキが小さいので、至近距離で相手をひるませたり、波動拳を撃つと見せかけるフェイントとして使って、次の攻撃へつなごう。



弱はスキが小さいが威力もない。中はスキが少しあるが威力はまあまあ

前足払い

↓＋弱、中キック

1つの技であれば威力は小さいのだが、弱キックの場合、相手に密着して技が入ると間合いが離れるまでに4発の足払いが入る。『ストII』では悪魔といわれ、相手を気絶状態にすることができたが、『ターボ』では気絶状態になりにくくなった。中キックの場合は間合いを計ったり、連続技の一部として使ってみよう。



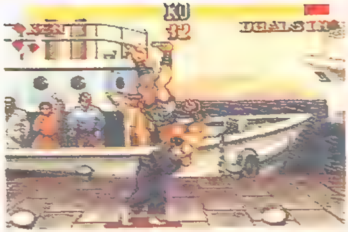
『ストII』のときには悪魔といわれた怒濤の弱キック連打。『ターボ』では威力半減



間合いがかなり広い中の前足払い。相手との間合いを計ったり、技のつなぎに使うといい

背負い投げ	←、→+中、強パンチ

リュウと同じ投げ技だ。地獄車よりも投げた後に相手との間合いが開かず、すぐに次の行動に移れる利点がある。威力もほとんど変わらないので、通常は背負い投げで相手を投げよう。



リュウと同じ技なのだ

地獄車	←、→+中、強キック

リュウの巴投げと同じコマンド入力で出るのが地獄車だ。相手をつかんだら、相手と共に回転しながら一定距離を移動して投げに移行する。画面の端近くで端方向に相手を投げる場合は、背負い投げよりも地獄車の方が相手との間合いが開かずに、次の攻撃に移ることができる。



相手をつかんだら体を丸めてある程度の距離を相手と共に転がり、投げを打つ。画面の端で使おう

ストレート	ジャンプ中にパンチ

飛び横蹴り同様の使い方の他に、空中戦で競り合った場合、横跳び蹴りよりも打点の高いストレートを使った方がいい。特にケンの場合は、リュウよりも強パンチのストレートの有効範囲が広いので、こちらの方が有効だろう。また、弱のストレートは威力は小さいが、出ている時間が長いので競り合いには有利なのだ。



飛び横蹴りのように斜めジャンプで一気に間合いを詰める



有効範囲の広いケンの強のストレートが炸裂。遅めに出そう

こんな闘い方

ケンは技の威力が少々パワーダウンしているので、昇龍拳を絡めた連続技でたたみ込みたい。相手を気絶状態にできればKOは目前。アッパー昇龍拳でトドメを刺そう。



ケンは昇龍拳を連続で撃て



JAPAN

E.HONDA エドモンド本田

PROFILE

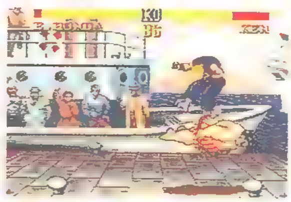
S35.11.3生まれ　身長／185cm(まげ含む)　[illegible]

スリーサイズ／B212cm　W180cm　H210cm　血液型／A

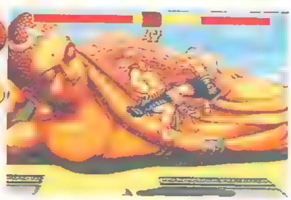
パワーの中に鮮やかな相撲技が光る

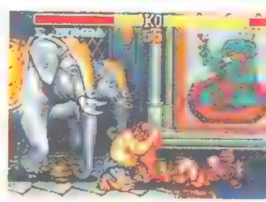
相撲のすばらしさを世界の人々に認めてもらうために旅立ったエドモンド本田。本田の技は相撲取りらしく相撲の技を基本としたものが多い。中には飛び蹴りのような技も含まれているが、どの技にも共通していることはその破壊力だ。連続的に技がヒットすれば、相手の体力をごっそりと減らすことができる。しかしその反面、動きは遅めなので速い動きに翻弄されがちなのだ。ワンチャンスでどれだけ相手の体力を減らすことができるかどうかが勝負の分かれ目。













✪本田のステージは、日本情緒あふれるお風呂場だ。しかし床には土俵があるのがなんとも不思議

本田の持つ技

技の威力は12人の中でトップクラスだが、ケンなどのように強力な連続技を持っていないために、技を正確にヒットさせることが勝つためには大切だ。それと相手にどうやって近づくかも考えなければならない。そこでうまく活用したいのがスーパー頭突きとスーパー百貫落とし。この2つの必殺技を移動する技としても使っていきたい。どちらの技も本田の歩くスピードよりはるかに速いからね。

スーパー頭突き　←にためて→と同時にパンチ

効果は前作のものとほぼ同じだ。変更点はボタンの強弱で移動する距離が変わったこと。弱で出せば短く、強で出せば長い距離移動する。弱で出したときの無敵ももちろんあり、対空防御技として使える。それと強で出したときには技の出るスピードが速くなっているため、こちらも対空技として使えるようになった。離れて闘おうとする相手に一気に近づくときにもうまく使っていきたい技だ。



強で出すスーパー頭突きは最もスピードが速い。中間距離で使うとかなり有効なのだ



弱の頭突きには、技の出始めに無敵がある。飛び込んでくる相手にはこれを利用するのだ

百裂張り手　パンチ連打

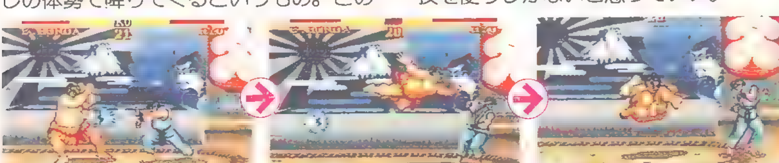
猛烈なスピードで張り手を連続的に出す技だが、今回変わったのは張り手を出しながら左右に移動できること。張り手を出しながら相手に近づけるが、手の先が無敵ではなくなってしまった。



画面端に追いつめるように、百裂張り手を出すのもいいぞ

スーパー百貫落とし　↓にためて↑と同時にキック

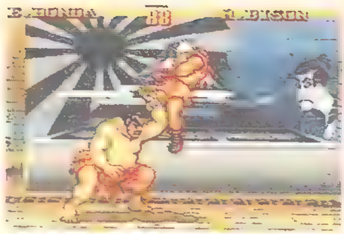
新しく加わった技で、フライングスモウプレスの状態で跳び上がり、百貫落としの体勢で降りてくるというもの。この技の使い道の1つは飛び道具をよけるために使うとよい。特に今回は、リュウに波動拳を連続で撃たれてしまうと、この技を使うしかないと思っていい。



リュウに、波動拳を連発されたら、この技を使って抜け出すしか方法がないかもしれない

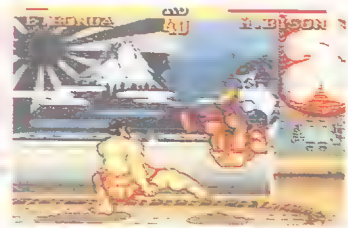
ごっつぁんチョップ	強パンチ

主に飛び込んでくる相手を落とすために使うのがいい。太い腕での豪快なチョップで、頭の後方から腕を振り下ろす。起き上がる寸前の相手に重ねて出すのも有効な使い道の一つだ。


対空防御に使える技だ

払い蹴り	キック

立った状態でキックボタンで出せる。ボタンの強弱で届く間合いが変化し、強で出すのが最も遠くまで届く。技がヒットすれば相手は必ず転んでしまうので、そこから本田のペースに一気に持ち込んでしまえ。


相手との距離を見切るのだ

俵投げ	←、→+中パンチ

相撲といえばやはり投げが大事な技だ。相手を投げる間合いもわりと広いので、接近戦になったら積極的に狙っていきたい技。投げた後に百裂張り手で攻めたり、起き上がりを狙って飛び込み攻撃をしかけることもできる。本田を強くするには投げを極めるのも一つの方法だ。


相手と密着しなくても、このくらいの距離から相手を投げられる　接近戦ではいつも狙っていこう

フライング スモウプレス	斜めジャンプ中に中キック

斜めジャンプ中に中キックを押すことでフライングスモウプレスになる。この技からの連続攻撃が一般的で、この技を低めの打点で決めて、しゃがんだ状態からの中キックで出す四股蹴りや、立った状態から出すひざ蹴りにつなぐ。技が出ている時間が長いために、飛び込み攻撃などによく使う技だ。


相手の起き上がりにかぶせていくのも一つの方法　リュウ、ケンなどには少しきついか


相手を飛び越えるように出せるのが最もいいのだ。しかもなるべく低い打点で当てる

百貫落とし	斜めジャンプ＋弱キック

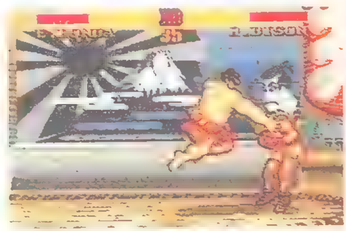
本田の体重を利用した技で、オシリから相手に飛び込んでいく。この技の利点はジャンプする距離をかえられること。早めに出せば低くて短いジャンプになる。



●おもしろいかっこうの技だが、使い道はいっぱいある。オシリでうまく相手の懐に飛び込むのだ

ジャンピング張り手	斜めジャンプ中に強パンチ

ジャンプ中に出す張り手で、かなり広い間合いを持っている。相手の起き上がりに飛び込むときや、少し離れた間合いから飛び込むときに使う。本田の力強さを象徴するような技で、ヒットすればかなりのダメージを与えられる。



●かなり遠くまで届く技

さば折りと折檻蹴り	←、→＋強パンチ、強キック

相手に近いところで十字ボタンの左右どちらかと、強パンチならさば折り、強キックなら折檻蹴りというつかみ技を出すことができる。両方の技はグラフィックは違うけれど効果は同じで、相手をつかまえて、数回連続でダメージを与える。つかまえた瞬間のダメージが最も大きく、その後の回数は少しずつダメージを与えていく。十字ボタンや他の6つのボタンを連打することで、与えるダメージが増えるが、本田の場合は十字ボタンは必殺技のために斜め下を押しておくのがいい。



●つかまえてグイグイとしめつけるさば折り



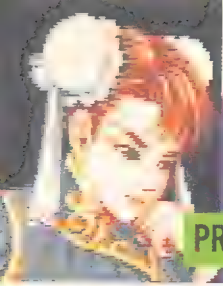
●つかまえたら相手の[illegible]ひ[illegible]りなくつわず折檻蹴り

こんな闘い方

やはり技の威力を活かすために、なんとか相手に近づく方法を考えよう。スーパー頭突きを使うか、ジャンプで飛び込むか、それとも相手が飛び込んでくるのを待つか考えどころ。



●押し任せて[illegible]か



CHAINA

CHUN-LI 春麗

PROFILE

1968.3.1生まれ　身長／170cm　体重／?kg
スリーサイズ／B88cm　W58cm　H90cm　血液型／A

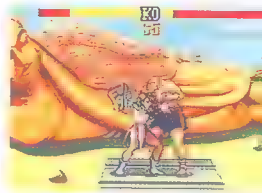
技のキレが数段アップ！

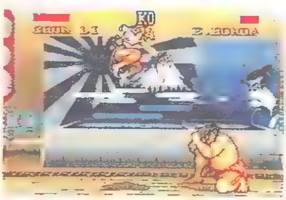
麻薬捜査官であった父の消息を知るため、自らも刑事となり、悪の組織「シャドルー」とベガの情報を入手する。真相を求めベガを追う女拳法家。『ストII』人気ナンバー1のキャラクタでもある。

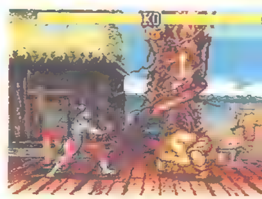
女性だけに技の攻撃力に欠けるという欠点はあるが、その類まれなスピードを活かした攻撃を捕らえることのできる格闘家は数少ない。蝶のように舞い蜂のように刺す彼女の動きは、華麗としかいいようのないものなのだ。憎きベガを倒すまで、彼女に安息の日はない。













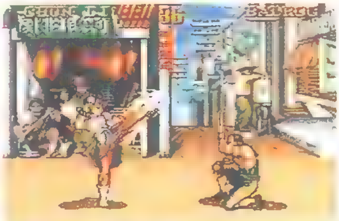


⬆ ストII』のときとあまり変化していない　闘いの際中によく自転車に乗った人が通り過ぎて行く

春麗の持つ技

春麗の技の基本型は中国拳法。そのため非力な女性でもスピードを活かした攻撃で男達と互角の闘いをすることができる。必殺技百裂脚を相手に密着して出すことができれば、ガードの上からでも体力を削り取ることができるし、相手がガードを解こうものなら一気に気絶状態に持っていくことができる。スピードアップされた『ターボ』でもその華麗な闘いぶりは健在なのだ。

百裂脚	キック連打



連打系の技の代表格

百裂キックとも言われ、高速でキックを乱れ打つ技。『ストII』よりも技が出やすく、ボタン連打に気を遣わなくてもすむ。技が出ている間は、足の部分が無敵になる。転倒した相手の起き上がりや相手の懐に飛び込み、着地と同時に出すなどさまざまな使い方ができる。簡単に出る技なので使い方を研究してみよう。

気功拳	←↙↓↘→+パンチ

春麗の新必殺技。掌から気のようなものを発射する。コマンドの入力が少々時間がかかるので、相手との間合いを十分に取り、牽制するために使おう。相手の近くで使うと、飛び込まれてしまうことが多いので注意。離れていれば、ジャンプで間合いを詰めようとする相手でも、春麗なら空中で迎え打つことができるぞ。



掌から気を発射し相手を攻撃する

スピニングバードキック	↓にためて↑と同時にキック

技が完成するまでの間が無敵状態であったのに加え、『ターボ』ではこのときに相手にダメージを与えることができるようになった。こちらの転倒後の起き上がりに、相手が攻め込んできたらタイミング良く技を出せば、ピンチを切り抜けられるのだ。



コマンドを入力してから回転を始めるまでが無敵。『ターボ』ではこの時にも相手に技が当たるのだ

空中スピニングバードキック	ジャンプ中に↓にためて↑と同時にキック

空中にいる間に十字ボタンを下に入れてためてなければならないので、三角飛びや鷹爪脚などワンクッションアクションを入れなければ、この技を出すことはできない。鷹爪脚の後が比較的出しやすい。『ストII』では、空中で無防備になりがちだった春麗にとってはありがたい技なのだ。不意に使ってみると思わぬ効果を発揮するはずだ。

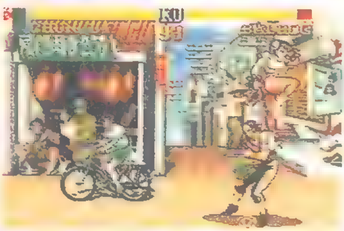


◆鷹爪脚などの技を出して、空中でためなければならない



◆これが空中スピニングバードキック。相手はキリキリまい

鷹爪脚	ジャンプ中に↓＋中キック



◆スキを突けば連続して入る

かかとで相手の体を踏みつける技。空中にいる間は何度でもコマンド入力ができ、連続で相手を踏みつけることもできる。技を出してから着地までのスキが大きいので、技を出した後は空中スピニングバードキックで逃げてしまうのもいいだろう。ブランカのエレクトリックサンダーも踏みつけることができるのだ。

後方回転脚	←、→＋中キック

『ターボ』になって新しく加えられた技。相手の近くでキックを入れて飛び上がり、後方に回転して逃げていく。キックが決まれば相手は転倒してしまうが、ガードされると無防備になり反撃されてしまうことになる。



◆キックが当たれば相手は転倒する。間合いを詰めて攻撃だ

◆相手に近づいてコマンドを入力。キック後、後方へ回転していく



鶴脚落	←、→＋強キック

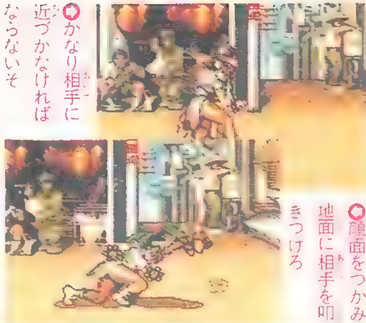


◆闘いの中での1つのバリエーションとして使おう。多用は禁物

これも『ターボ』になって新たに加えられた技の1つだ。別名背中蹴りとも言われ、相手の正面から頭上をまわって背後にまわり背中に蹴りを入れる。決まれば相手は転倒してしまう。背後からの攻撃は相手の目先を変えるためにいいバリエーションになるはずだ。

虎襲倒	←、→+中、強パンチ

春麗の投げ技。相手の顔のあたりをつかんで、地面に叩きつける。他のキャラクタの投げ技で必要な間合いよりも、さらに相手に近づかなければ決まらない。投げの間合いが狭いのは春麗の欠点ではあるが、スピードでカバーすればそれほど問題にならないはずだ。スピードを活かしきれない人は問題外。



かなり相手に近づかなければならないぞ

顔面をつかみ地面に相手を叩きつけろ

龍星落	ジャンプ中に↑以外+中、強パンチ

空中で相手を捕まえ、地面に叩きつける空中投げだ。空中投げは春麗のほかにガイルとバルログが使える。『ストII』のときのような広い間合いはないが、空中投げの相手に与えるダメージは絶大なので、チャンスがあれば積極的に狙っていきたい技なのだ。



相手とこちらが地面より1ミリでも浮いていれば、相手を空中投げで仕止めることができるのだ

元伝暗殺蹴	↓+強キック

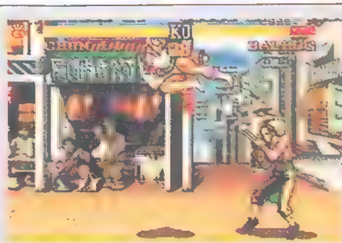
打点が高いので上段攻撃のように見えるが、実は下段への攻撃。強烈なキックで相手を転倒させることができる。モーションが大きいので、相手の起き上がりなどに攻撃する際は早めに技を出そう。



打点が高いので上段攻撃と間違えやすい。当たれば相手は転倒する

こんな闘い方

スピニングバードキックがより一層使える技になり、起き上がりを狙われても反撃できるようになった。百裂脚も出しやすくなったため連続攻撃から百裂脚への移行もずいぶん楽になった。



空中戦を制することがカギ



BRAZIL

BLANKA ブランカ

PROFILE
1966.2.12生まれ　身長／192cm　体重／98kg
スリーサイズ／B198cm　W120cm　H172cm　血液型／B

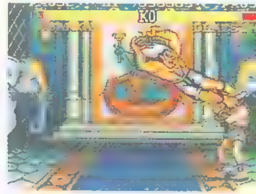
野生の魂が叫ぶ！ワイルドファイター再び

アマゾンのジャングル奥深くで育った野生児ブランカ。幼い頃に飛行機事故に遭い、生き別れた両親を夢見て闘いに身を投じるのであった。

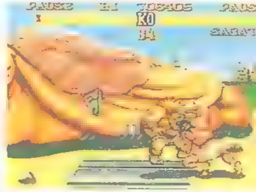
野生児というだけあって、他のキャラの技と比べると華麗なものは少ないが、強力な一撃の技を多く持つ。最大の特徴としては、前作でいつも悔しい思いをしたローリングアタックのカウンターダメージが無くなったということだろう。これにより、ブランカの弱点はなくなり最強のキャラに一歩近づいたのだ。













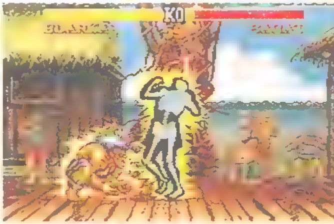
ブランカステージは、人の数が増え、ピラルク（右端のサカナ）の長さが変更になっている

ブランカの持つ技

ブランカの持ち技は、今回新しく加わったバーチカルローリング以外は前作と変更はない。つまり、前作と同じ闘い方でもカウンターダメージが無くなった分有利に闘いを進めることが可能になったんだ。全体的に技を出したあとのスキがないので、連続攻撃などを有効に使えるという強さを持っている。今回ブランカを初めてプレイする人もラクに勝っていけるキャラになったと言えよう。

エレクトリックサンダー　パンチ連打

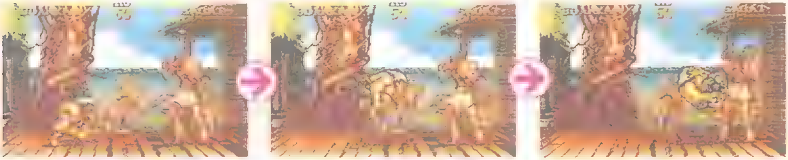
技自体の内容は前作とほぼ同じなのだが、パンチボタンを連打するスピードが遅くても出せるようになった。これによって、前作ではあまり使い勝手が良くなかったこの技も連続技などに使えるようになったんだ。



前作よりも出しやすいのだ

ローリングアタック　←にためて→と同時にパンチ

ブランカの野生パワーを最も表現しているのがこのローリングアタックだ。カウンターダメージがなくなり、思う存分使えるようになったのがウレシイ。しかもただ相手に体当たりするだけの技ではなく、対空防御にも使うことができる。連続攻撃を切り返すのにも使うと有効だ。



カウンターダメージ[illegible]

バーチカルローリング　↓にためて↑と同時にキック

今回新しく加わった技。斜め下方向にためても出すことができる。斜め上に向かってローリングアタックをするこの技、対空防御に使えるのはもちろんのこと、スタート直後に奇襲として使うこともできる。ローリングアタックと同様にカウンターダメージはないので安心してくれ。



斜め上に向かってローリングアタック。飛び込んでくる相手にはコレだ

スネークアッパー
↓＋中・強パンチ

低い体勢から、斜め上に向かって強烈なパンチを繰り出す。若干間合いが離れていても届くので、スタート直後や飛び道具を使おうとしている相手に使うのが有効。慣れるまではかなり難しいが、対空防御の技としても使うことが可能。ブランカをプレイする人は是非覚えてもらいたい技だ。



間合いが離れている相手にも届くし、対空防御にも使える。別名「のび〜るパンチ」

ワイルドファング
←、→＋強パンチ



最初の一撃か強力な技だ

投げ技のないブランカの唯一のつかみ技がこのワイルドファングだ。強パンチでのみ使用可能。最初に噛みついたときのダメージが一番大きく、それ以後のダメージは十字ボタンの左右と攻撃ボタンを連打することで変化する。相手の投げに対抗するためには、このワイルドファングを使うしかない。

ワイルドヒール
ジャンプ＋弱、中キック

空中からのかかとキック。見た目はあまり強そうではないが、対空防御されにくいけっこう使える技なのだ。強キックで出す、サバイバルキックに比べると間合いが若干狭くなるが、技の出ている時間が長く相手の懐に飛び込みやすい。



飛び込むのに使える技だ

ビーストステップ
↓＋中キック

しゃがんだ状態から繰り出すキック。一発入ると連続で攻撃することができる技。先に紹介したワイルドヒールで相手の懐に飛び込み、続けてビーストステップで攻撃するという簡単な連続技に使用することもできるんだ。



けっこう連続で決まる

サバイバルクロー	斜めジャンプ中に強パンチ

相手の頭上めがけて、両腕を振り降ろした状態で飛び込んで攻撃する。連続技につなげる最初の攻撃として使える。空中戦でもけっこう使える技で、大抵の技を叩き落とせるのだ。



見た目よりも使えるんだ

ダブルニーボンバー	中キック

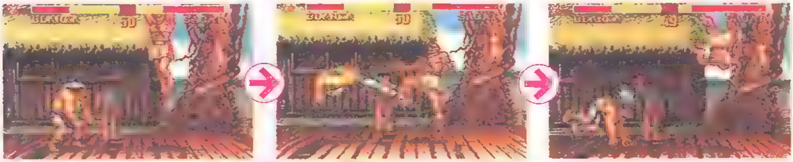


1発目の攻撃がヒットすれば、2発目は必ず当たる。数少ない接近戦の技だ

強力なひざ蹴りを2発叩き込む技。1発目が入ると必ず2発目が入り、大きなダメージを与える。十字ボタンの左右どちらを押していても繰り出すことができる。相手を画面端まで追いやり、このダブルニーボンバーで動きを止め、他の技でとどめを刺すこともできる。

ワイルドダンス	強キック

地上で強キックを使うとこのワイルドダンスになる。離れた間合いの相手にも当てることができるが、スネークアッパーなどに比べると若干見劣りがしてしまう。しかし、ジャンプで飛び込んでくる相手には絶大な効果を発揮し、離れた間合いに着地しようとしている相手にもダメージを与えることができる。ただし、ブランカの使う技の中で一番スキができてしまう技なので、攻撃するタイミングを間違えたら痛い目をみることだろう。



間合いをつかむまでは、相手に当てるのが難しい。とにかく練習あるのみ!!

こんな闘い方

前作にもあったサバイバルクローから入る連続技はほぼ使うことができる。しかも、エレクトリックサンダーが簡単に出せるので、より多くの連続技で使用できるようになった。



連続技で相手を倒すのだ!!



U.S.S.R

ZANGIEF ザンギエフ

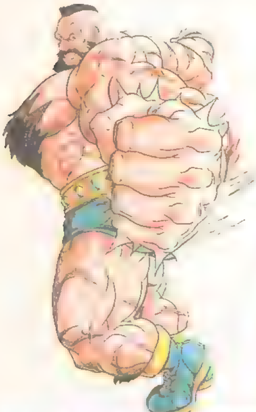
PROFILE

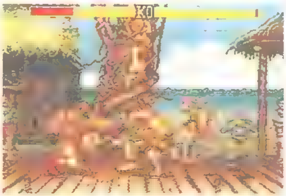
1956.6.1生まれ　身長／211cm　体重／115kg

スリーサイズ／B[illegible]　W[illegible]　H[illegible]　血液型／A

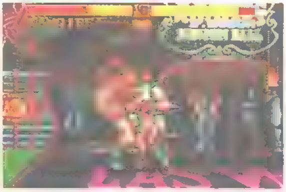
接近戦が得意なパワフルレスラー

酷寒の地、ロシア代表の格闘家ザンギエフ。自らの肉体を鋼鉄のように鍛え上げ、幼い頃から身に付けてきたレスリングに、ブレーンバスターやサンダーファイアーパワーボムなど、アメリカじこみの技をミックスした独自のレスリングスタイルで戦うファイター。身長は2メートルを越え、体重も100キログラム以上ある巨漢なので、パワーは他のキャラクタに勝っているものの、動きがかなり鈍い。相手のスキを突いて近づき、投げ技やつかみ技をかける闘いかたが得意なキャラ。













⇧相変わらず殺風景なザンギエフの舞台　色が明るくなったぶん印象は良くなったような気がする？

ザンギエフの持つ技

7種類の投げ技と3種類のつかみ技を持っているので、接近戦でその強さを発揮するキャラクタだ。他のキャラと違い、しゃがんだ状態でも投げ技やつかみ技をかけることができる。ただ、移動する速さがかなり遅く、ジャンプ力も低いので、相手に近づくまでがかなり苦労する。特に飛び道具を持つキャラクタが相手の場合、わずかなスキも見逃さず、いかに接近戦に持ち込むかが勝利のカギとなる。

ダブルラリアット	パンチボタン2つ、または3つ同時

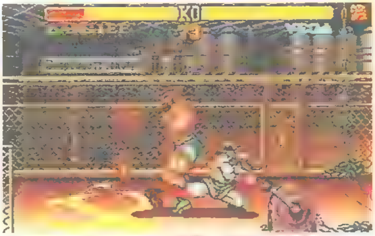
体を回転させて、左右に伸ばした腕で相手を攻撃する。回転中は腹部が無敵なので、サガットのグランドタイガーショット以外のすべての飛び道具をかわすことができる。『ターボ』では、技が出るまでのスキがなくなり、回転中にも左右に移動できるようになっている。



『ターボ』では、出るまでのスキがないのだ

ハイスピード ダブルラリアット	キックボタン2つ、または3つ同時

見た目はその名の通り、ただ回転が速いダブルラリアットだ。だが、この技は足元にも攻撃が当たらなくなるため、回転中はすべての飛び道具をかわすことができる。しゃがみ攻撃もまったく当たらなくなるので、相手に近づくときにかなり役に立つ。ダブルラリアットに比べて上空からの攻撃に若干弱い。



ダブルラリアットの最大の弱点を克服したザンギエフ。しかも回転が速いのでスキが小さい

スクリューパイルドライバー	十字ボタン1回転+パンチ

ザンギエフの強さの源である最強の必殺技。技のコマンド入力中にジャンプしてしまう可能性があり、出すのは結構難しい。だが、投げ技なので出てしまえば相手はなすすべがない。多少間合いが離れていても、相手を吸い込むようにつかまえて地面に叩きつけることができる。



相手を吸い込むようにつかみ回転しながら脳天から落とす。かなり間合いが離れてしまう

ヘッドバット	垂直ジャンプ中に ↑+中、強パンチ

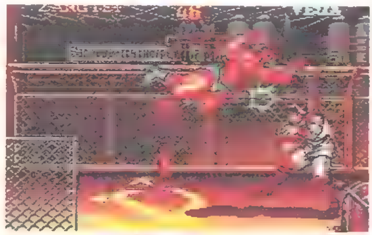


○一撃で相手を気絶状態にできることが多い

垂直ジャンプ中に出る技なので、あまり使う機会がないが、当たれば一発で相手を気絶状態にさせる可能性が高いという特徴がある。タイミングさえ覚えれば地上に立っている相手を攻撃することもできる。攻撃力も結構高いので、相打ちになってもあまり気にならない。

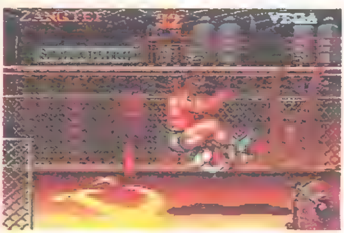
フライング ボディーアタック	斜めジャンプ中に ↓+強パンチ

ジャンプして、相手を押しつぶすように飛びかかる、ザンギエフらしい巨体を活かした技。ほぼ全身で攻撃し、着地するまで出続けるので、相手に反撃されにくい。この技で相手の動きを止めてから、着地と同時に打撃技を当てて、すかさず必殺技を決めるというパターンもある。



○サンギエフの巨体を活かしたジャンフ攻撃

パイルドライバー	←、→+中パンチ



○もっとも多用する投げ技

相手をつかんで逆さにし、全体重をのせた状態で相手の脳天を地面にたたきつける。この技は、投げた後も間合いが離れないので、再び近づいて技をかけることができる。間合いが離れるということは、ザンギエフにとって非常にツライ状況になるということなので、なるべくこの投げ技を使うようにしたい。

デッドリードライブ	↓+中パンチ

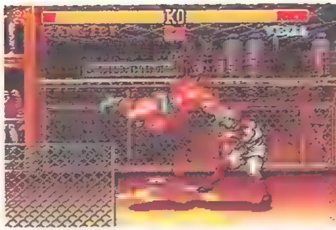
つかんだ相手を軽々と持ち上げて、そのまま地面にたたきつけるという少々手荒い投げ技。しゃがんでいる状態で出る技なので、攻撃よりもしゃがんで相手の攻撃をガードした後の反撃の手段として使うことが多い。間合いもそんなに離れないので、かなり有効な投げ技だ。



○他のキャラクタは、しゃがんでいるときには相手をつかむことはできないが、ザンギエフはできるのだ

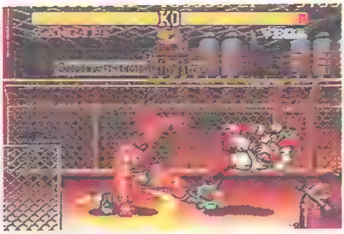
ジャンピングラリアット	斜めジャンプ中に強パンチ

ジャンプして、鍛え上げられた太く硬い腕を相手にたたきつける。巨体を横に倒すため結構相手との間合いが離れていても、ヒットさせることができる。飛び道具を飛び越えるときに有効な技だ。



攻撃力もかなり高い

コサックキック	↓＋キック



結構リーチが長いぞ

しゃがんだ状態でのキックはすべてこのグラフィックになる。強威力のコサックキックは、リーチが長く、相手を転ばせることができる。この技を少し離れた間合いで出し、相手が転んでいるスキに近づくという闘い方がかなり有効。弱や中威力は、スクリューパイルドライバーへのつなぎとして使うことが多い。

地獄突き	↓＋弱パンチ

動きの鈍いザンギエフにとって、数少ない連打可能な技。攻撃力は低いが、相手の攻撃に対する返し技として意外に使える技で、ブランカのローリングアタックのような体ごと突進してくる技は、タイミングさえあっていれば返すことができる。間合いによっては、ベガのダブルニープレスを返せたりもする。対戦では、この技を連打して相手をけん制したり、近づきすぎた間合いを離すために使う。



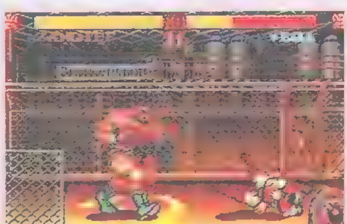
見た目よりも結構強い攻撃だ。いろんな技が返せるぞ



間合いによってはダブルニープレスも返せてしまうのだ

こんな闘い方

ザンギエフは、とにかく相手に近づくまでが勝負だ。強威力のコサックキックやジャンピングラリアットで強引に近づこう。ダブルラリアットで回転しながら近づくこともできる。



とにかく接近戦に持ち込め



U.S.A.

GUILE ガイル

PROFILE

1960.12.23生まれ　身長182cm　体重／86kg

スリーサイズ／B125cm　W83cm　H89cm　血液型／O

技の威力半減!?　でも強いぞ

戦友「ナッシュ」の敵を討つため、妻子に別れも告げず、ベガを探して旅を続ける孤独な戦士。その闘いぶりは、機械のように正確無比。およそ感情というものが感じられず、相手を完全に叩きのめす戦闘マシーンと化す。

『ターボ』になって、パワーダウンが囁かれる中、未だにソニックブームやサマーソルトキックの切れ味は鋭く、その強さをあますことなく見せてくれるだろう。果たして孤独な戦士が家族と共に暮らせる日がくるのだろうか。













○画面両側の木箱が大きくなり、下のラインが青に変わっている。後ろの戦闘機はF-16

ガイルの持つ技

プロレスの技が見え隠れするガイルの技は、パワフルでもあり華麗でもある。基本となるのはやはりソニックブーム。ソニックブームの後を追い、間合いを詰め、しゃがみ中キックで牽制し、相手が飛び込んできたらサマーソルトキックで迎え撃つ。これで相手を端に追いやり、徐々に体力を削る。スキを見てスピニングバックナックルやドラゴンスイープを叩き込んでやろう。

ソニックブーム	←にためて→と同時にパンチ

空を切り裂き、相手目掛けて真空の刃を撃つ。パンチボタンの強弱でスピードを変化させることができる。波動拳と同様に相手を気絶状態にしやすいという特徴を持つ。『ストII』のときに比べてソニックブームを撃った後に若干のスキができたようだが、それほど気にならない。ソニックブームの後を追って相手との間合いを詰めるのが、ガイルの基本戦法だ。



空気を切り裂きソニックブームを出す瞬間。素早い動きでスキも小さい



このソニックブームの後を追いかけるのがガイルの基本中の基本なのだ

サマーソルトキック	↓に溜めて↑と同時にキック

ガイル最強の対空技。『ストII』との違いは、強のサマーソルトが地上の相手に2発入るようになったが、その威力は半減し、有効範囲も狭くなってしまった。さらに着地に若干のスキが生まれ、連続攻撃が出しづらくなっているが、相手にとって脅威となる技に変わりはないのだ。



キックボタンの強弱で有効範囲が変化する。ときとしてリュウ、ケンの昇龍拳並みの威力を発揮する

ニーバズーカー	←、→＋中キック

『ターボ』になって新たに加えられた技。相手との間合いを一気に詰めニーバットを打つことができるが、技の後のスキが大きく、反撃をくらってしまう。ソニックブームの後を追いかけるときに使うのがベストだろう。



[illegible]

ドラゴンスイープ	↓＋強キック

左右の足を交互に繰り出す連続足払い。1発目を放った後、さらに遠い間合いに2発目が襲いかかる。1発目あるいは2発目の足払いのいずれかがヒットすれば相手は転倒する。技自体のスピードが遅いので、1発目をかわされた後に反撃されてしまう恐れがある。地上での奇襲やジャンプの着地際を狙って使うといいぞ。



⬆左右の足が交互に繰り出される。モーションが大きいので相手に反撃されないようにしよう

スピニングバックナックル	強パンチ

体を反転させると同時に、腕を伸ばし相手目掛けて拳を叩き込む。かなり離れた間合いからでもヒットさせることができるので、相手の意表を突いたり、必殺技の出し際を狙ってみるといいだろう。別名裏拳とも言われている。



⬅ガイルの長い手が伸びる

ローリングソバット	中キック



➡奇襲攻撃にはもってこい

プロレスでも馴みのある技。体を半転させながら相手の顔面に蹴りを入れる。立ち技なのだが、体が宙に浮き、相手の下段攻撃をかわすこともできる。技自体にそれほどスキはないのだが、間合いがあまり広くないので、接近戦での奇襲や威嚇に使ってみるのがいいだろう。意外に引っかかりやすい技なのだ。

リフトアッパー	↓＋強パンチ

ガイルのオーソドックスな対空技。しゃがんだ状態から立ち上がると同時に、拳を思い切って突き上げる。リュウ、ケンのアッパーより有効範囲が狭いが、スピニングバードキックや竜巻旋風脚を落とすのには十分な力を発揮する。



⬅オーソドックスな対空技

ドラゴンスープレックス	←、→＋強パンチ

ガイルの投げ技の1つ。投げた後相手との間合いがあまり広がらないので、すぐに次の攻撃を相手に叩き込むことができる。間合いもかなり広いので、相手が間合いに入ったら、すぐに投げにいこう。



相手の後頭部を叩きつけろ

ジュードースルー	←、→＋中パンチ

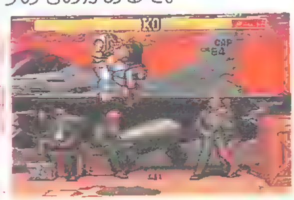


相手を引き寄せ、かついで投げる

相手を引き寄せて、背負い投げのような体勢から投げに持っていく。投げた後に相手との間合いが開いてしまうが、投げ返しを狙うときには大きく効果を発揮してくれる。投げたらすぐにソニックブームをためることをお忘れなく。

フライングメイヤー	ジャンプ中に↑以外＋中、強パンチ

空中で相手をつかみ、地面に叩きつける空中投げ。春麗の龍星落よりも間合いは狭い。それでも他のキャラクタに対しては十分な効果を発揮し、与えるダメージもかなりのものがあるぞ。



春麗の龍星落によく似ているが、間合いはこちらのほうが狭い

フライングバスタードロップ	ジャンプ中に↑以外＋中、強キック

空中投げの一種で、フライングメイヤーと同等の有効な間合いを持つ。空中でつかんだ相手を肩に乗せ、落下時の衝撃を相手に叩き込む。技が決まった後に間合いがあまり開かないのもいい。



相手を捕らえた瞬間、垂直に落下。絶大なダメージを与える

こんな闘い方

ソニックブームの後を追い相手との間合いを詰め、しゃがみ中キックで牽制する闘い方は、『ストII』のころから変わらない。パワーダウンしたとはいえ、相変わらずの強さを持つガイルだ。



壁にハマればめちゃ強いぞ



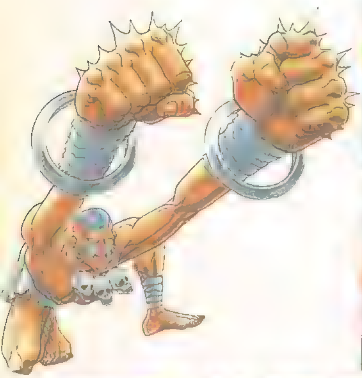
INDIA

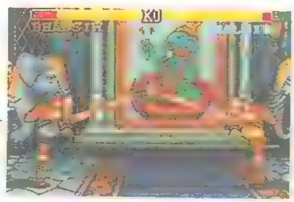
DHALSIM ダルシム

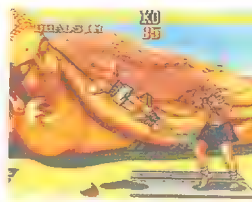
PROFILE 1952.11.22生まれ 身長/176cm 体重/48kg(自在自在) スリーサイズ/B107cm W46cm H65cm 血液型/O

これぞ究極奥義！ ヨガの秘法で瞬間移動だ

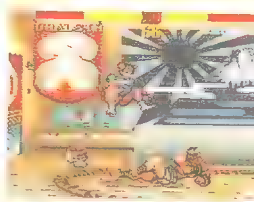
孤高のヨガファイター、ダルシムが帰ってきた。故郷の幼い子供達のため自分の身を闘いの中に投じた彼は、ヨガの秘奥義を自由自在に使いこなすという異色のファイターだ。他のキャラクタと比べて動きが遅く、防御力や技の威力も低いので、初めてプレイする人にとってはとても扱いづらいキャラクタになるだろう。しかし、彼の個性を十分に活かした戦法ができるようになれば他のキャラとも互角に闘えるはず。新必殺技も必見。ヨガの真髄を見せてやるのだ。













○ここがダルシムのバトルステージ 観客がいない代わりに象が闘いを見守っていてくれるのだ

ダルシムの持つ技

ダルシムの攻撃方法は、伸び縮みする手足を使った独特なスタイルが思いうかぶが、基本的に今回の『ターボ』でも同じだ。ズームキックやズームパンチなど、離れた敵に対しての優位さは一番なのではないだろうか。『ターボ』ではそれに新必殺技ヨガテレポート、ドリル技の改良を加えるなど、さらに多彩な攻撃ができるようになっている。しかし、打たれ弱いのも前作と同じなので注意しよう。

ヨガファイヤー	↓↘→＋パンチ

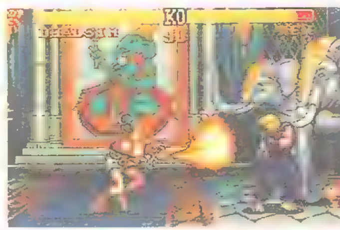


⇧ダルシムのはいた炎がケンを襲う！　ヨガファイヤーは連続して出しやすい必殺技なのだ

いかにダルシムの手足が伸びても、画面の端からもう一方の端まではとどかない。このヨガファイヤーはその画面端の敵に口からはき出す炎の玉を飛ばして燃え上がらせてしまう技だ。中・近距離でも有効で、使用頻度は高くなるだろう。ボタンでスピードが変化する。

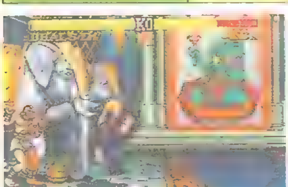
ヨガフレイム	←↙↓↘→＋パンチ

ヨガファイヤーと違い近距離の敵にしか効かない技だ。技の出し方も少々複雑で出しにくいが、相手に近づかれた場合には本当に心強い味方となる。間合いやタイミングによって、飛び込んで来る敵を迎撃することも可能なのだ。



⇦ヨガは[illegible]人、[illegible]も？

ヨガテレポート	→↓↘または←↓↙＋パンチ・キック3つ同時



⇦追いつめられてしまったぞ、どうするダルシム　このままやられるのか？

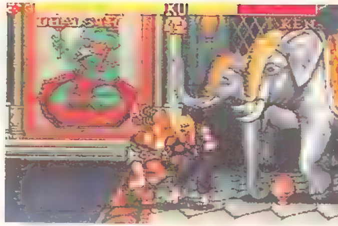
ヨガの精神統一により瞬間移動してしまう、ヨガマスターダルシムならではの人間離れした技だ。出現場所はある程度コントロールできるが、コマンド入力が難しいのでかなりの練習を必要とする。自由に使いこなせれば、相手をかく乱して闘いを自分のペースに持っていけるぞ。



⇧両手を合わせて宙に浮いたと思った瞬間、画面上から消えるダルシム。出現したのは相手のうしろだ！

ダブルヘッドバット	強パンチ

相手に接近、強パンチを押すとこのダブルヘッドバットになる。全体的に攻撃力が他のキャラに劣るダルシムの技の中で、比較的大きなダメージを与えることができ、対空防御としても役に立つ技だ。



うまくいけば2発入るぞ

ヨガスルー	←、→＋強パンチ



相手を背負い投げの要領でエイヤッと投げる

ダルシムの投げ技。他のキャラよりも間合いが広く使いやすいのがうれしい。接近戦を特に苦手とするダルシムにとって、このヨガスルーの存在はとても大きく、投げの際に相手との間合いが広くなるのもダルシム向きと言えるだろう。

ヨガスマッシュ	←、→＋中パンチ

間合いに入る相手の頭をわしづかみにして、ボコボコぶん殴る技だ。見た目のユーモラスさの割に与えるダメージは大きく、ボタンの連打速度によって殴る速さも変わる。当然、ダメージも違うぞ。



通称ヨガ折檻　ヨガをバカにするヤツはこの私が許さん！

ドリルキック	ジャンプ中に↓＋強キック

『ターボ』はドリル技がジャンプ中どの時点からでも出せるようになって自由度がとても高くなった。特にドリルキックは攻撃というだけでなく、移動法としても役に立ってくれるスグレものなのだ。



足の先で穴が掘れそうだ

ドリル頭突き	ジャンプ中に↓＋強パンチ

キックとは違って頭から相手に突っ込んでいくこの技は、必要以上に相手との間合いが近くなってしまい、着地後に相手の技をくらいやすい。だが、空中戦に用いるなど使い方は色々あるぞ。



頭の丈夫なヨガの達人だ

ズームパンチ　中・強パンチ

遠くまで伸びる手でパンチをくらわせるこの技は、離れた相手に対する攻撃はもちろんだが、ジャンプした敵の着地をねらって繰り出すなど、数々の攻撃バリエーションを備えている。ただ、前作同様伸ばした手足には当たり判定があるので、カウンター攻撃をくらいやすい。使用の際は相手の動きをよく見て出そう。



⇧伸ばした手で相手を殴る。なんてヒキョーな、とお思いでしょうが、私には子供達を守る使命が…

ズームハイキック　キック

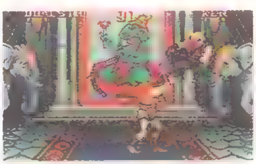
自分の方へジャンプで飛び込んで来る敵を、伸びる足を使いたたき落としてしまえる。地上戦でも使えないこともないが、どちらかというと空中にいる敵に対して威力を発揮する技だ。しかしこのズームハイキックも、パンチ同様カウンターをくらう場合が多いので慎重に。



⇧飛び込んできたところをすかさずピシッ！　ヨガを極めた男には、こんなことなど朝飯前なのである

手刀チョップ　弱パンチ

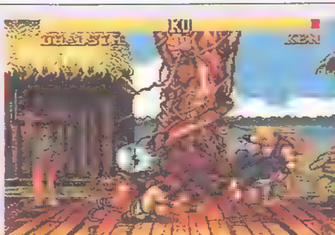
飛び込んでくる敵への最終攻撃手段として用いる技だ。ダルシムは相手との間合いを保った闘いが望ましいので、できれば使わないうちに倒してしまいたい。



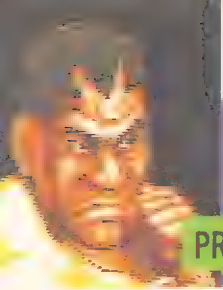
⇦飛び込みをかけるケンにダルシムの手刀チョップがカウンターで入ったぞ

こんな闘い方

相変わらずスピードとパワーは最低のラインだが、スピードの遅さを補うヨガテレポートなど、扱いやすさは格段にアップしている。かく乱戦法で、相手のペースを狂わせてしまおう。



⇦ヨガの秘法で今日も闘う



U.S.A.

BISON バイソン

PROFILE

1968.9.4生まれ　身長／198cm　体重／102kg
スリーサイズ／B120cm　W89cm　H100cm　血液型／A

強烈パンチがうなりを上げる！ 破壊の権化

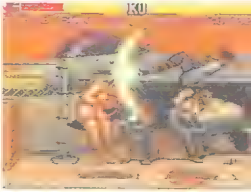
強すぎるため栄光を手にすることなく、ボクシング界を追われた男、バイソン。彼のパンチは強力無比、全キャラの中でもトップクラスの破壊力を持っているのだ。ボクサーということで足技は持っていないのが特徴だが、これほど強力なパンチを持っている彼には足技なんて必要ないのかもしれない。技が他のキャラに比べて少ない分、操作が割としやすい方なので、ビギナーでもパワーにまかせて相手を倒すことができるだろう。悲運の男バイソンは栄光を手にできるのか…。













⭘カジノが立ち並ぶラスベガスがバイソンのホームステージだ。ギャラリーも他よりかなり多いね

バイソンの持つ技

何といっても強力なパンチ、これにつきるのだが、ただやみくもにパンチを打ち込んでいて勝てる訳ではない。数多くあるパンチを組み合わせて闘っていかないと勝利は見えてこないぞ。必殺技はボタンや十字ボタンでためるタイプ。威力の程は保証付きで、ガードの上からでも結構痛いのだ。グローブをした手ではやりにくそうだが、相手をつかんで頭突きをするヘッドボマーも使える。

ターンパンチ	パンチかキック3つを同時に押してためる

体を思いきりひねり、ふり返ると同時に相手のふところにストレートをたたき込む。ふり返った一瞬無敵状態になるので、相手の出す波動拳やソニックブームなどの飛び道具をすり抜けてパンチを当てるということもできてしまう。タイミングを計るのが少々難しいが使える技だ。



体にひねりを加えた強烈なスペシャルブロー　こんなのくらったらたたしゃ済みそうにない

ダッシュストレート	←にためて→と同時にパンチ

ターンパンチと似ているが、こちらは勢いを付けてそのまま突っ込むストレート。どのパンチボタンを押すかによって、移動する距離が違ってくるぞ。



強パンチを使って出すと、画面端から一気に飛び込んでいくのだ

ダッシュアッパー	←にためて→と同時にキック

ダッシュストレートがアッパーになっただけのようだが、対空防御としての役割も果たしてくれる。ストレートもそうだが、カウンターに気を付けよう。



打っている最中に十字ボタンをためておけば、すぐに出せるぞ

ヘッドボマー	←、→＋中・強パンチ

グローブをはめた手で相手をつかまえて、頭突きの連打をあびせるその姿はまさにヘッドボマーの名にふさわしい。他のキャラが使うつかみ技同様、ボタン連打のスピードで頭突きの速さも変わる。



超強力な頭突きで相手の体力を残らず削り取るつもりでいこう

ストレート	強パンチ

バイソンの丸太のような腕で繰り出すストレートは通常攻撃とは思えない程の威力を持つ。使いようによっては対空防御技としても役立ってくれるが間合いを計算することが重要だ。



ストレートが突きささる！

アッパー	中パンチ

中パンチボタンを押すことによって、このアッパーが出る。ダッシュアッパーと同様に対空防御に使えるので、出しやすさから言っても、飛び込んでくる相手に対してはこのアッパーを使うのが無難と言えるかもしれない。



アッパーで撃墜するのだ

ブーメランフック	ジャンプ中に強パンチ、強キック

ジャンプ中にパンチ・キックボタンでこの技になる。相手の飛び道具をジャンプでかわしての攻撃や、飛び込んで次の技へのキッカケを作るなど、その利用方法は色々だ。バイソンの場合、ジャンプの高さスピード共に他のキャラよりも低いので、タイミングのとり方などが多少シビアになってくるが、コツをつかんでしまえば役に立つこと間違いなしだ。



ブーメランフックを出しながら相手の懐に飛び込んで行くバイソン　勝算はあるのか？

ジャブ	弱パンチ



ジャブで相手をけん制だ

バイソンの他のパンチがわりと大振りぎみなのに対して、小刻みな連打のきくパンチだ。他の技との連系や相手をけん制する場合に使用するのがいいだろう。それほど使用頻度の高いパンチではないが、ブーメランフックと同様に次の技へのキッカケとしての役割は大きく、また追い込まれた時の回避に使う場合もある。

エルボ　｜　弱キック

弱キックボタンでひじ打ちを出すことができる。このエルボもジャブと同じくそれほど使う回数は多くないが、ジャブよりも対空防御に適していて、わりと近い間合いの場合でもたたき落とせる。



ひじが顔面を直撃したぞ

ボディーブロー　｜　中、強キック



苦痛に表情がゆがむ本田

相手に強烈なボディーブローをたたき込む技。通常での使用はあまりないのだが、コンビネーションや、追いつめたところでラッシュをかけた時に使うことがある。結局はかなり間合いが近くないと使えないので、いかにして相手のふところに飛び込むかが問題になってくる。そのあたりを、実戦経験の中で学ぼう。

レッグクラッシャー　｜　↓＋強キック

足払い系の技を持たないバイソンが唯一、一撃で相手を転ばすことのできるパンチだ。レッグクラッシャーの名前通り相手のひざあたりを強打すると、まるで足払いをされたようにひっくり返ってしまうのだ。春麗の使う強キックのように、場合によっては連続で相手を転ばせることも可能なのだが、春麗ほど移動速度の速くないバイソンでは、2連発ぐらいが限界といったところだろうか。



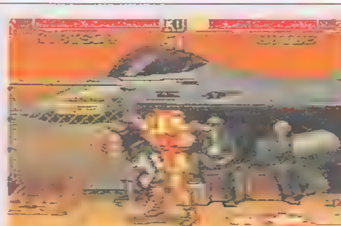
パンチ技だけで相手を転ばすには、連続攻撃で気絶状態に持っていくしかない

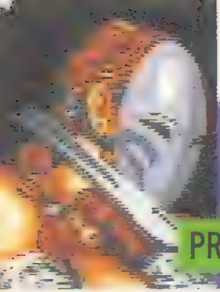


でもこのレッグクラッシャーなら、一発でこの通り。連続で転ばせてしまおう

こんな闘い方

飛び道具や体当たり系の技のないバイソンは、何はともあれ相手との接近戦に持ち込まないと話にならない。ブーメランフックやターンパンチなど、相手の懐に入る技を磨こう。


このパワーを最大限に活用



SPAIN

BALROG バルログ

PROFILE
1967.1.27生まれ　身長／186cm　体重／72kg
スリーサイズ／B121cm　W73cm　H83cm　血液型／O

目にも止まらぬ動きを誇る仮面の貴公子

　美しいものしか認めないという、究極のナルシストのバルログ。最も美しいものは自分だとさえ思っている。そんなバルログが得意とするのは、生まれもったスピードと、日本の忍術をミックスした自分独自の闘い方だ。どの技も美しく非常にシャープさを感じさせるものばかりだ。そのスピードで相手をかく乱しつつダメージを与えていく。しかしキャラ中最高のスピードは持っているものの、技の威力は非常に弱い。相手の攻撃を受けないように闘うのがベストだが…。













◎ストリートファイトII専用の闘技場　全体的に若干明るくなったような印象がある

バルログの持つ技

技を出すスピードはかなり速いために、2発、3発と連続で相手にヒットさせることができる。しかし威力がないために、2発当てても他のキャラの1発分くらいのダメージしか与えられないことが多い。やはりバルログの最高の武器であるスピードを最大限に活かしきらないと、勝ちは見えてこない。どうやって闘えばスピードを活かして闘うことができるかを考えるのがバルログマスターへの道だ。

フライングバルセロナアタック
↓にためて↑と同時にキック
降下中にパンチ

バルセロナアタックは、金網から相手の頭上に襲いかかる技なのだが、スペイン以外では金網がない。このときは画面端に三角跳びのような感じで技を出すことができる。実はこの方が有効な技だったりするのだ。飛びかかるときに相手との間合いが広ければパンチボタンを押すことによって腕を広げて襲いかかる。



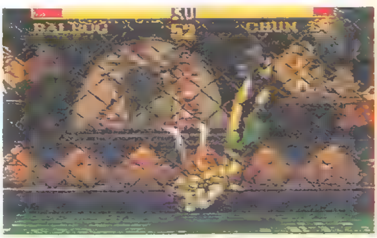
スペイン以外の場所では、金網ではなく、画面の端に飛ぶ



奇声と共に両手を広げて、ものすごいスピードで飛びかかる

イズナドロップ
↓にためて↑と同時にキック、
降下中に↑以外+パンチ

バルセロナアタックとの技の出し方はまったく同じのイズナドロップ。こちらは投げ技なのだ。どこで違いがでるかというと、画面端などから相手に飛びかかるときにかなり相手に近いところでパンチボタンを押すのだ。そうすると相手をつかんで投げてしまう。相手に近づかなければならないのでリスクはでかい?



落下中に相手をつかまえて投げる。空中にいる相手をつかまえることも可能だぞ

ローリングクリスタルフラッシュ
←にためて→と同時にパンチ

地上をゴロゴロと転がり相手にダメージを与える技だ。ボタンの強弱をかえると、転がっていく回数が変化する。弱では少なく、強では多く回転する。この技の使いどころは、相手の起き上がりに使ったりするのがいい。それと相手が気絶した状態。いわゆるピヨッた状態などに使っていくのがいい方法だ。



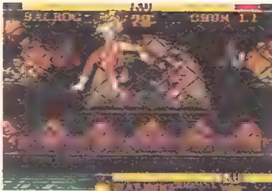
転がっている最中も攻撃になっている。攻撃力はかなり低い、



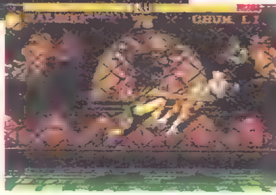
最後に体を伸ばして爪を突き出す。当たれば大ダメージだ

スターダスト ドロップ	ジャンプ中に↑以外＋ 中、強パンチ

空中で相手の体をつかみ、地面にまるで投げ捨てるようにたたきつける。バルログの技の中でもっとも攻撃力が高い。投げの間合いが結構広いので、使いこなせれば空中戦でかなり優位に立てる。バルログはジャンプのスピードが速いので、相手が飛び込んで来るのを見てからジャンプしてもつかまえることができる。技のタイミングをぜひ覚えよう。



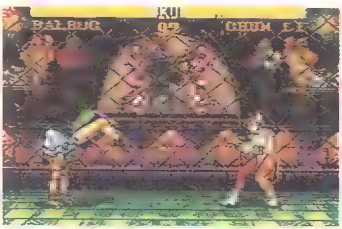
空中にいる相手をいきなりつかむ　間合いは結構広いぞ



まさに投げ捨てるような感じで相手を地面にたたきつける

バックスラッシュ	パンチボタン2つ、 または3つ同時

後方にバック転し相手の攻撃をかわすことができる。回転中は完全に無敵なので波動拳などの飛び道具もかわすことができる。攻撃技ではないのでよほど不利な状況に陥らない限り使うことは少ない。回転直後にスキがあるので多用は禁物だ。



バック転中は無敵なのだ

レインボー スープレックス	←、→＋中、強パンチ

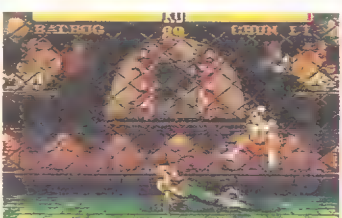


見とれるほど美しい投げ技

相手の腰を背後から抱きかかえ、そのまま後方へ脳天からたたきつける。攻撃力が高いので決まれば大きなダメージを与えることができる。投げの間合いが結構狭いのでかなり接近しないと投げることができない。下手に接近して手痛い反撃をくらわないためにも、相手を完全に気絶状態にしてからこの技をかけよう。

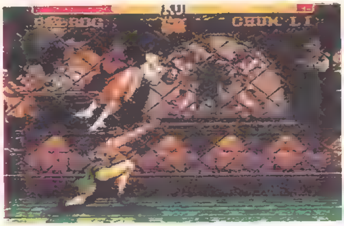
ラウンドスライダー	↓＋強キック

離れた間合いから相手の足元に滑り込む。結構動きが素早く、当たれば相手を転ばせることができるので相手の出ばなをくじくように使うことが多い。飛び道具をすり抜けたりはできないし、スキも結構大きいので多用はしないほうが良い。



相手の足元に滑り込む

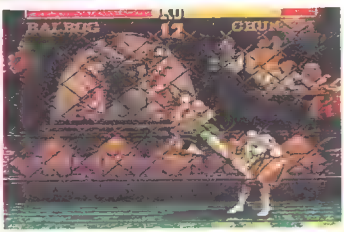
スパーククロー	中パンチ、中キック



攻撃力が低いのが欠点

上方向に爪を突き出すので、ジャンプしてきた相手を打ち落とすことができる。結構技が出ている時間が短いので、相手を引きつけないと、落としにくい。横方向に対して若干リーチが短いものの、スキが小さいので、2発、3発と連続して当たることが多い。一撃の攻撃力はかなり低いが、連続して当てることで結構気絶させやすいので多用できる技だ。

シューティングスター	斜めジャンプ+強パンチ、強キック

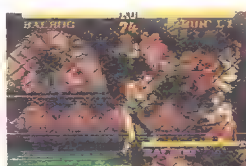


結構反撃されにくい技

斜めにジャンプして強烈な飛び蹴りを相手にたたきこむ。足を下方向に伸ばすので結構反撃されにくい。パンチとキックの違いはほとんどないので、スターダストドロップを狙えるパンチで出すようにしよう。グラフィックは同じだが、弱威力はコメットストリーム、中威力はメテオドロップと技名が違う。

ブラッディークロー	強パンチ、強キック

前方向に体を伸ばして爪を突き出すためかなりリーチが長い。出るまでのスキも小さいので相手の出ばなをくじくために使うことが多い。バルログの爪は相手の攻撃を受け続けると、よく折れてしまう。爪がなくなってしまうと、リーチがかなり短くなってしまうため、前に一歩ふみ込んで出さないと当たらなくなる。



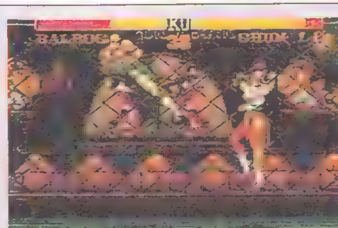
体を前に伸ばして爪を突き出すので、これ位離れていても…



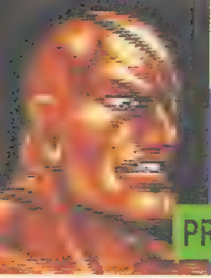
攻撃が当たる相手の出ばなをくじくように出すと効果大だ

こんな闘い方

バルログは、スピードが速いのでフェイントがかけやすく、相手のスキもつきやすい。その分防御力がかなり低いので、強引に攻めるよりも堅実に守りながら戦うほうが勝利しやすいぞ。



[illegible]離れる場合がある



THAILAND

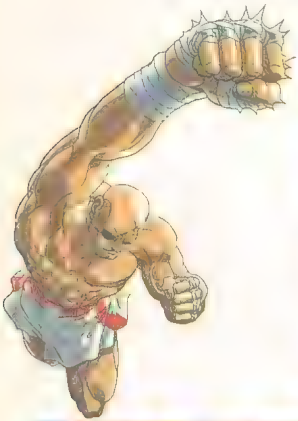
SAGAT サガット

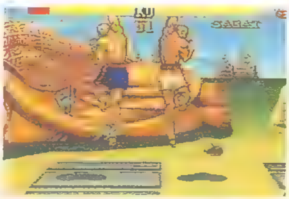
PROFILE

1955.7.2生まれ　身長／226cm　体重／78kg
スリーサイズ／B130cm　W86cm　H95cm　血液型　B

帝王復活！ 地上最強はこの俺だ！

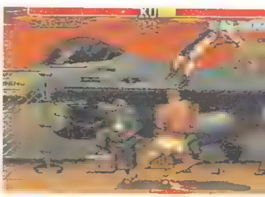
かつて格闘王の名を欲しいままにしていた帝王サガット。リュウ、ケンの2人に敗れた後、再び闘う日のために2人の必殺技である昇龍拳を自分なりにアレンジし、改良を加えたオリジナルの超必殺技をひっさげて帝王の座をとり戻すべく復活を果たしたのだ。『ターボ』では、その2つの必殺技に加えて、コマンド入力によってタイガークラッシュという強烈なひざ蹴りを使うこともできる。前出の2つの必殺技も、形こそリュウ、ケンのコピーだが威力は段違いに高いぞ。

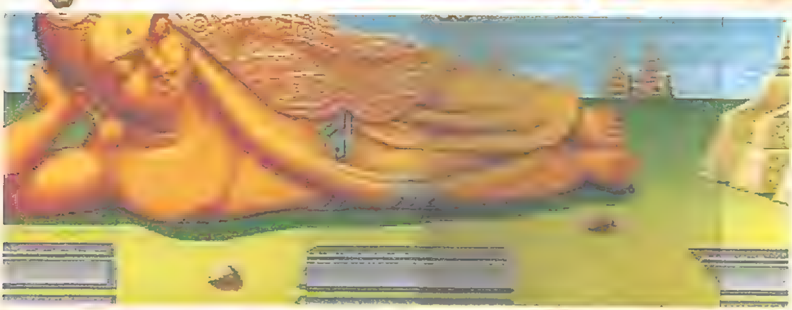












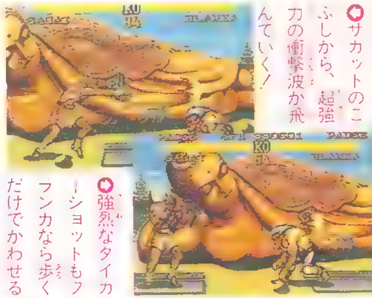
ブッダの像が横たわる、いかにもタイらしいサガットのステージ。全体的にすっきりした感じだ

サガットの持つ技

サガットの攻撃技は通常攻撃でもかなりの破壊力を持っており、これが必殺技ともなると威力だけなら間違いなくトップクラスだろう。上下に撃ち分けられるタイガーショットや強力無比の対空防御技のタイガーアッパーカットなど、どれ一つとってみてもくらえばかなりのダメージは必至のものばかり。通常攻撃技のバリエーションがちょっと少ないように思えるが、破壊力で十分カバーしている。

タイガーショット	↓↘→+パンチ

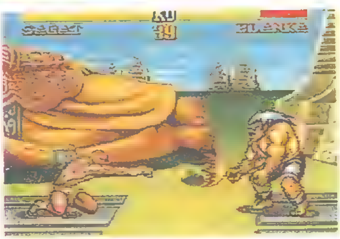
リュウ、ケンの使う波動拳とほとんど同じ技だ。これは上下に撃ち分けが可能で、下段のものをグランドタイガーショットと呼ぶ。この上段のタイガーショットは威力は波動拳より高いものの、しゃがんでよけられてしまうという欠点があり、ブランカに至っては前進することで頭上を通過させてしまえるのだ。



サガットのこぶしから、超強力の衝撃波が飛んでいく!

強烈なタイガーショットもブランカなら歩くだけでかわせる

グランド タイガーショット	↓↘→+キック

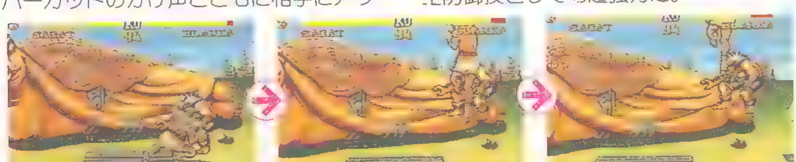


今度はしゃがんでもダメだ

上で紹介したタイガーショットの下段撃ちがこれだ。さすがにこれはしゃがんでかわされることがないが、今度はジャンプでかわされる場合が多い。だが、上段タイガーショットと同じく弱・中・強のボタンによる速度差が大きいので、撃ち分けによって結構命中率が上がる。使用頻度はこちらの方が高いだろう。

タイガー アッパーカット	→↓↘+パンチ

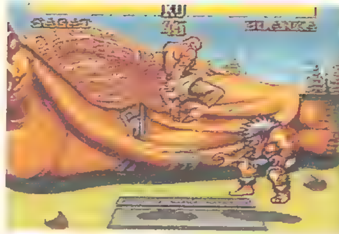
リュウ、ケンの昇龍拳の改良版がこのタイガーアッパーカット。タイガーアッパーカットのかけ声とともに相手にアッパーをくらわし、そのまま宙に舞い上がるのだ。この技もまともに当たると効果絶大、相手に大ダメージを与えられ、対空防御技としても超強力だ。



サガットの体が舞い上がる! 美しく華麗な動きにともなって、相手には強烈なダメージを与える

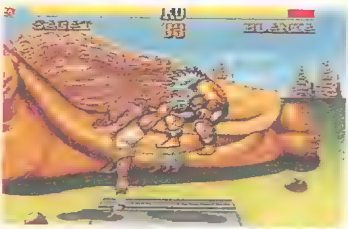
タイガークラッシュ	↓↘→↗+キック

サガットの4つ目の必殺技タイガークラッシュは、相手に対して強力なひざ蹴りを見舞う技だ。他の3つに比べコマンド入力が複雑で出しづらいが、利用価値は高く、近距離だと2発入るのも魅力だ。



超高速の飛びひざ蹴りだ

ハイキック	強キック



上空のブランカを直撃だ

通常での立ちキック技の中で最高の威力を誇る。斜め上方に向かって蹴り上げるので、使いようによっては、対空防御にもなり、わりと便利な技だ。ムエタイを得意とするサガットなので、やはり通常攻撃は足技中心となる。立った状態でのキックは近距離の場合2発入るのでうまく使って敵に大ダメージを与えよう。

ジャンピング タイガーキック	ジャンプ中に 中、強のキックかパンチ

ジャンプ中に中、強キック、パンチで出すことができる技。体の大きいサガットは、手足も長いので飛び込み技として大きな成果を挙げてくれるはずだ。



サガットの長い足での飛び蹴りが見事さく裂！

ジャンピング タイガードロップ	ジャンプ中に弱キック

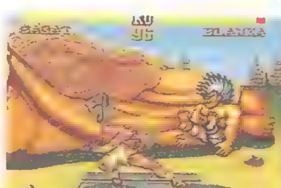


頭上からサガットのひざが飛んで来るぞ

ジャンプ中に弱パンチ、キックでジャンピングタイガードロップになる。ジャンピングタイガーキックと違い、ひざを曲げて飛びひざ蹴りの格好になるので間合いはせまくなるが、弱ボタン技なので次の攻撃に移りやすいという利点がある。

タイガーキック	↓+キック

しゃがんだ状態で繰り出すキック。要するに足払いなのだが、ちょっと他の技と比べて間合いがせまい感じが否めない。これも弱ボタンで入れた後に連続した技に結びつけていくのが妥当だ。

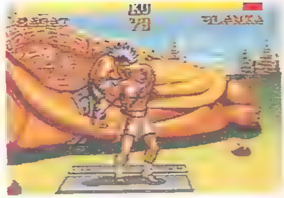


地味な技だが、他の技を組み合わせたり、フェイントで効果はあがるぞ

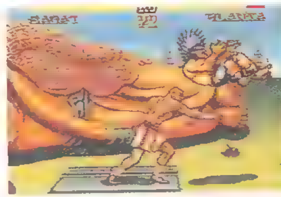
タイガーキャリー

←、→＋中、強パンチ

ハデな打撃技ばかりが目立つサガットではあるが、投げ技もちゃんと持っている。他のキャラクタが使う投げ技に比べると多少間合いがせまく、使いやすいとは決して言えない技だが、それでも投げ技があるというだけで安心感がある。ときには使って相手に精神的ダメージを与えれば、その後の闘いも楽になるかもしれないが、多用するのは危険なので懐に飛び込まれてしまったときにだけ使おう。



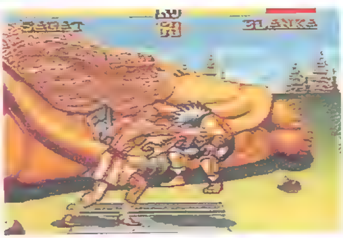
◆相手をヒョインとはかりに肩の上までかつき上けるサカント



◆そのまま、ホイノと無造作に投げ捨てる。投げられた方は[illegible]大た

タイガーストレート

中、強パンチ



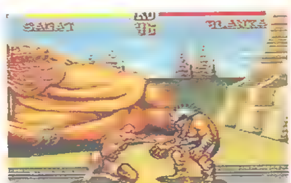
◆長いリーチで殴る！

立った状態での中、強パンチが、このタイガーストレートになる。必殺技が失敗した時などによく見られるが、実は間合いが結構広いので、相手と近距離で対する時に効果を発揮すると思われる。基本的な攻撃力が高いのでたとえ相打ちになったとしても、相手の方のダメージが大きいということがよくあるのだ。

ローストレート

↓＋パンチ

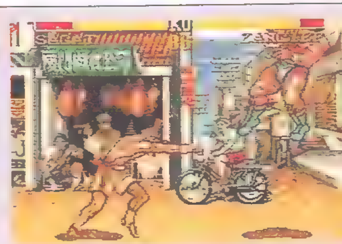
しゃがんだ状態でのパンチはすべてこの形になる。これもまたリーチが長く威力もそこそこあるので、まあサガットの他の技にも共通することだが、相打ちを気にせずどんどん出していける。



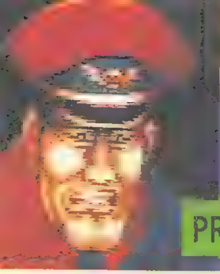
◆しゃがみパンチを繰り出すサカント。リーチの長さがここでも目立つ

こんな闘い方

サガットは、長いリーチを利用してのヒットアンドアウエイ戦法から攻撃力の高さにまかせての相打ち戦法まで闘い方は色々だが、やはりタイガーショットとアッパーがメインになる。



◆基本能力の高さを活かせ！



THAILAND

VEGA ベガ

PROFILE [illegible]不詳. 4.17生まれ　身長／182cm　体重／80kg
スリーサイズ／B129cm　W85cm　H91cm　血液型／A

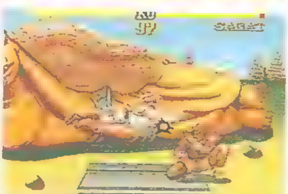
悪の世界に君臨する暗黒の格闘王

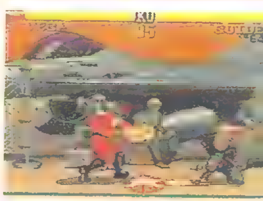
四天王の頂点に立つベガが、強靱な体とサイコパワーを武器にして闘いに挑む。技の威力、スピード、必殺技のどれをとってもかなり高い力を持つ、悪の組織「シャドルー」の総帥でもある。彼の操るサイコパワーとは、憎しみの心が生み出した悪のオーラで、憎悪や怒りのこもった攻撃を相手にくらわしていく。サイコパワーを利用した格闘技を使う彼は、世界の格闘家たちの最後の目標にもなっているが、はたしてこのベガが倒される日がいつかくるのだろうか？

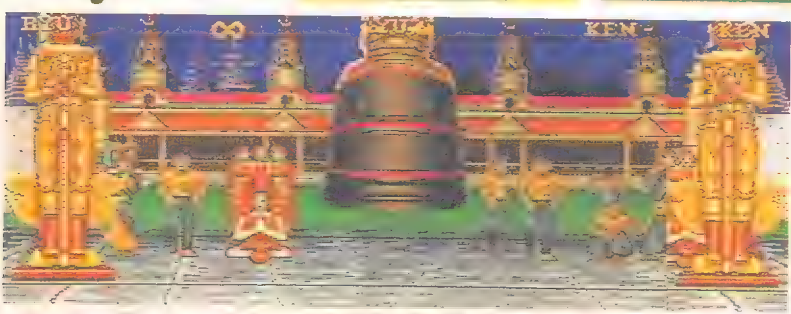












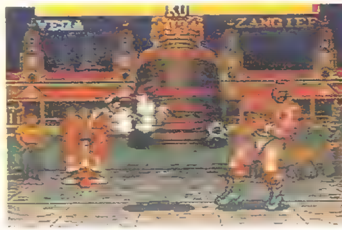
○壊れる像が左右にあるのは変わらないが、他のステージと同じように背景の色がかわっている

ベガの持つ技

技の強さからいうとトップクラスの力を持っているのは確かなのだが、攻撃が相手にヒットしないことにはその強さも役に立たない。ベガの技は強力であるためなのか、スキが多い技がいくつかある。技がヒットしなかった場合の多くは相手に反撃されてしまう。ベガを使いこなすには各技のスキ、届く距離などをしっかり把握しておかないと、本来持っている力を発揮することができない。

ダブルニープレス	←にためて→と同時にキック

両足を使ったあびせ蹴りのようなダブルニープレス。技の届く距離はかなり広いために、離れたところからも使っていける。近距離でヒットした場合は2発命中する。しかし、技の出始めと出し終わりにはスキができてしまう。



ガードされないように出せ

サイコクラッシャーアタック	←にためて→と同時にパンチ

ダブルニープレス同様に横への攻撃になる。スキが出始めと戻りの部分にあるのも同様だ。パンチボタンを押し分けて出すことによってスピードと届く距離がかわる。弱で出した場合には遅くて短い距離、強で出した場合には速くて長い距離のサイコクラッシャーになる。



全身から悪のオーラを出して相手に突っ込む。強で出せばガードされても相手の体力を3回削る

ヘッドプレス	↓にためて↑と同時にキック

相手を頭から踏みつける技で、ジャンプするより速いスピードで移動できる。相手を踏みつけた後にパンチボタンを押すことでサマーソルトスカルダイバーという技に変化する。技に入ってからのジャンプをどのようにコントロールするかがポイントになる。



相手の頭上に踏みつけ攻撃する。その後にパンチボタンを押すことでさらに攻撃を加える技

グランドヒールキック　↓+中キック



近づいてきた相手をけん制

歩いて近づいてくる相手をけん制するのにいいキック。しゃがんだ状態から中キックボタンで出せる。技の出るスピードはマアマアなので2、3度ピシッピシッと出すような感じで使うといい。必殺技を出すために、斜め下に十字ボタンを押しておくことが多くなるはずなので、このキックはわりと便利だ。技の届く距離もそこそこ広い。

サイコブロー　中パンチ

サイコパワーを拳にためてはなつパンチだ。でも必殺技ではないので相手の体力を、ガードの上から減らしたりすることはできない。決め技に使ったら少しだけカッコイイという感じもする。



相手の腹のあたりをめがけてのパンチ　サイコパワーがさく裂!

トマホークキック　斜めジャンプ中にキック



飛び込みによく使うキック

飛び蹴りのようなトマホークキックは、キックボタンを押し分けることによって足を出している時間を変えられる。弱は長く、強は短いあいだしか足が出せない。このキックは相手に飛び込んでいくときによく使われるキックで、このキックがヒットしてからの連続攻撃もある。なるべく低い打点で当てるのがいい。

ホバーキック　↓+強キック

しゃがんだ状態からの強キックではホバーキックになる。これはスライディングキックの一つでヒットすれば相手を転ばすことができる。しかしこのキックをガードされたときのスキはかなり大きく、近距離からの使用はできるだけひかえた方がいいかもしれない。



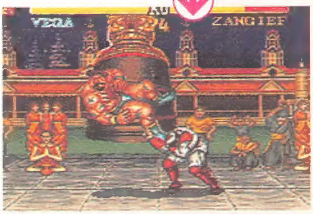
相手が着地する地点を狙ってすべっていくといい　そうすればガードされることもないのだ

デッドリースルー	←、→＋中、強パンチ

前作でコンピュータのベガが使うデッドリースルーは、なぜ投げられてしまうのと思うようなときにいきなり使ってきた。ベガを操るときはこういったところを参考にしたい。ベガの投げはメチャメチャ間合いが広いとうわけではないので、使うところを考えよう。たとえば、弱のサイコクラッシャーで相手の手前に降りて投げにいったり、何も技を出さずに相手に飛び込んでいきなり投げにいったりしてもよい。



弱のサイコで相手の手前に降りるようにして



投げを狙う。相手に動きを読まれないように

ミドルキック	キック

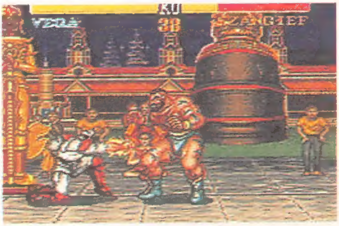
ベガの通常攻撃で最もリーチの長い技がこのミドルキック。強ボタンで出すキックはかなり離れた相手も攻撃できる。相手と中間距離で闘うときはこのキックが非常に役立つし、しかも強力だ。



キックの届く範囲を見切れ

ローサイコストレート	↓＋パンチ

オーラが拳を覆っているが必殺技というわけではない。近距離でなら、弱パンチを使えば連続的にヒットすることもある。離れた相手には連続でパンチを出して相手を挑発してみるのもおもしろい?



ダダダと相手を挑発する図

こんな闘い方

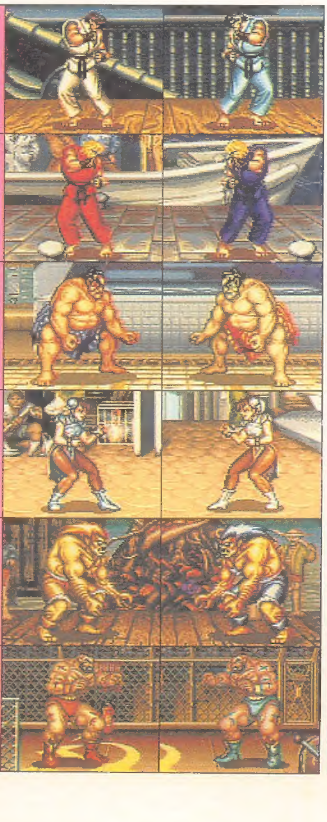
上方向に出る技を持たないベガが怖いのは、近距離での相手の飛び込みだ。相手を迎撃する技がほとんどないために、通常はミドルキックなどを使った中距離で闘っていくのがいいかも。



このキックが大切なのだ

キャラクタの色 キャラの違いで思い入れがかわる

同キャラ対戦が可能になったことで、同キャラのときにはどうやって見分けるのかというとキャラの色だ。前作でも同キャラ対戦を可能にするコマンドを入力すると、色違いのキャラが現れた。今回は色が一新されたので、かなりイメージが違うキャラになってしまったものもある。特にケンなどは赤というイメージが強かったが、今回は青い道着のケンも使えるのだ、まったく対照の色になったケンだが、なかなかどうしてカッコイイ！あまり色に差がないキャラもいる。こういったキャラの同キャラ対戦は自分のキャラを見失ってしまうこともありそうだ。同じキャラでも色が違うだけで、そのキャラに対する思い入れみたいなものがかわってくることだってある。いつも同じ色のキャラしか使わないのもオモシロイ。



リュウ

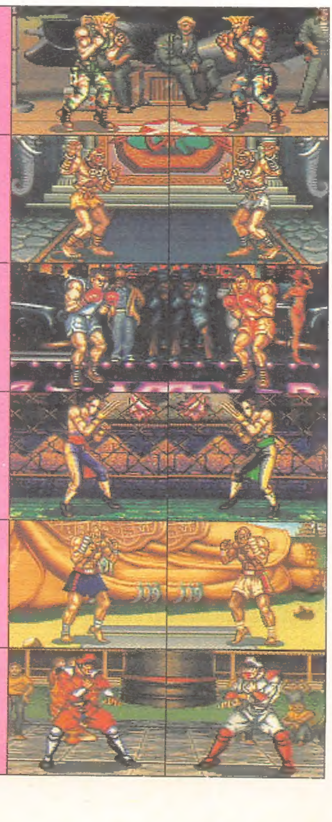
ケン

本田(ほんだ)

春麗(チュンリー)

ブランカ

ザンギエフ



ガイル

ダルシム

バイソン

バルログ

サガット

ベガ

平成５年６月25日発行（隔週金曜日発行）第９巻第11号（通巻177号）

STREET FIGHTER II TURBO

ストリートファイターIIターボ

完全ガイドブック

ファミリーコンピュータ Magazine 6月25日号特別付録